电脑应用和娱乐的第一选择

总第158期



大众软件

21

Popsoft

2003年 半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P24

《大众软件》第一次政府软件采购录评

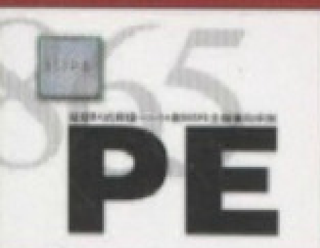
政府采购在各国的经济管理中占据着非常重要的地位，突出表现在两个方面：一是通过资金流向协调行业发展；二是可以为政府节约大量资金。



P31

你的光盘，你的选择——“N合1”多重系统启动安装光盘制作全攻略

所谓多重系统启动安装光盘，就是指那些可以启动并且可以选择安装不同操作系统的光盘。



P49

延续BX的辉煌——14款865PE主板横向评测

865PE几乎解决了这一代Intel处理器的所有性能瓶颈，拥有众多成熟的功能和先进的技术，采用865PE芯片组的主板一上市便显示出志在必得的气势。



P134

《半条命2》黑客偷袭版抢先曝光

2003年9月11日，一伙电脑黑客侵入Valve公司的内部网络，9月19日，这些黑客们通过一系列手段，复制了Half-Life2的源代码……

ISSN 1007-0060



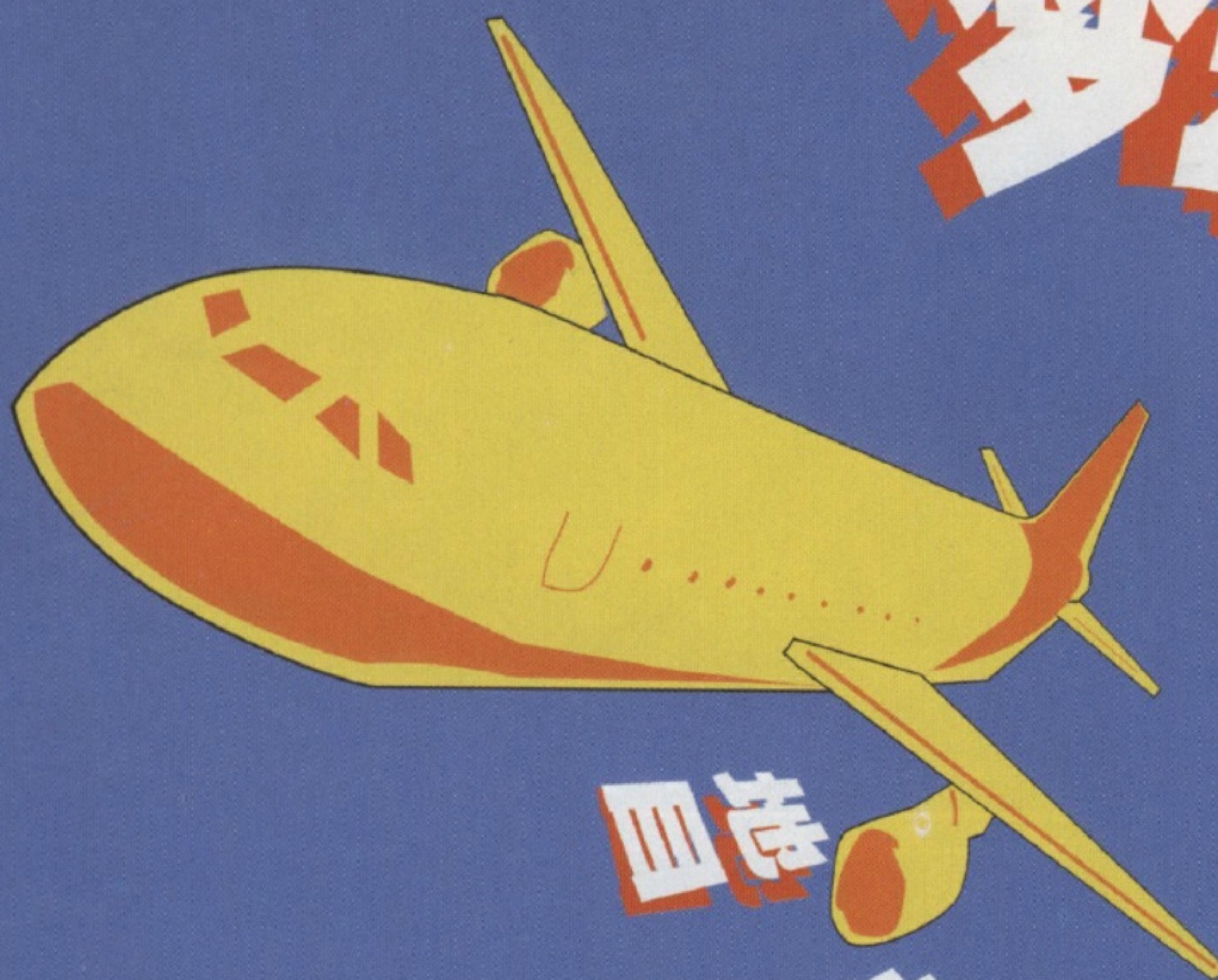
“游戏之心改变世界”

——东京电玩展2003

东京，是一座变幻不定而又丰富多彩的城市，但是这座城市里的人民，则总是显得脚步匆匆。当你看到晚上10点钟地铁里那拥挤的回家人群，当你看到那些在夜里满身酒气却又西装革履手提公文包步履蹒跚的日本男人，你便很容易理解日本人日常生活的紧张枯燥。但正是这些人，却为全世界的电子游戏迷们创造出了一个精彩非凡的虚拟世界，所有的那些创意非凡的想象以及新鲜闪现的灵感，都会在每年的东京电玩展上做出一次总爆发。

买奥美经典游戏 赢好莱坞

梦幻之旅



目的地：洛杉矶环球影城

买奥美经典游戏 赢好莱坞梦幻之旅

参加促销活动的产品：

《魔兽争霸3》《冰封王座》《星际争霸》《暗黑破坏神》《毁灭之王》《反恐精英》



奖项设置：

VUG特邀嘉宾 2名
2004年1月1日-3日赴美国洛杉矶旅行（3天3夜）
往返飞机(经济仓)+车费+酒店
参观好莱坞环球影城

Hollywood

一等奖 10名
PHILIPS 17寸显示器10台

二等奖 100名
轻骑兵 音箱100台

三等奖 200名
奥美正版游戏200套。（突变怪物、指环王、异形2、太空游侠等。）

纪念奖 500名
精美WCG纪念T恤一件。

活动截止日期：11月30日。
购买产品时请认准产品包装外的活动标志
本活动由北京市公证处全程公证
活动详情请见奥美官方网站 HTTP：//www.aomeisoft.com
客服中心电话：021-63603896 021-63603986 021-63605110





轻骑兵 PHILIPS

CONTENTS 目 录

2003年第21期 总第158期

大众软件



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 Walker
副主编 王晨
编辑部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
答笛 杨立 谭湘源 黄志昕
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年11月01日
零售价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

新闻速递

新品初评



专栏评述

由于政府采购的数量及金额巨大，政府采购在各国的经济管理中占据着非常重要的地位。我们从经济学角度进行考量，其突出表现在两个方面：一是通过资金流向协调行业发展；二是可以为政府节约大量资金，仅到1999年底，我国各地订采购合同13 000多份，采购规模约达到了110.35亿元，其中自筹资金约19.25亿元，共节约资金14.37亿元，平均约率为13.02%。

实用软件

所谓多重系统启动安装光盘，就是指那些可以启动并且可以选择安装不同操作系统的光盘。大家在网上经常可以看到1”、“3合1”甚至“16合1”的光盘，就是我们所说的多重系统启动安装光盘。那么，它们究竟是怎么做出来的呢我们就要教大家制作这种光盘的原理及方法，只要按照步骤逐一操作，你不但可以成功完成讲解中的实例，还可以举地做出适合自己的“N合1”光盘。

硬件评析

与440BX芯片组相似，865PE几乎解决了这一代Intel处理器的所有性能瓶颈，全面剔除了845系列的种种不足，拥有熟的功能和先进的技术，种种优势使得采用865PE芯片组的主板一上市便显示出志在必得的气势。至少到明年第2季度Intel已不大可能推出全面升级的新芯片组，865PE无疑将成为继440BX后最为长寿的Intel芯片组产品。因此，在这款已上市好几个月之后，我们还是组织了这次横向评测。

网络时代

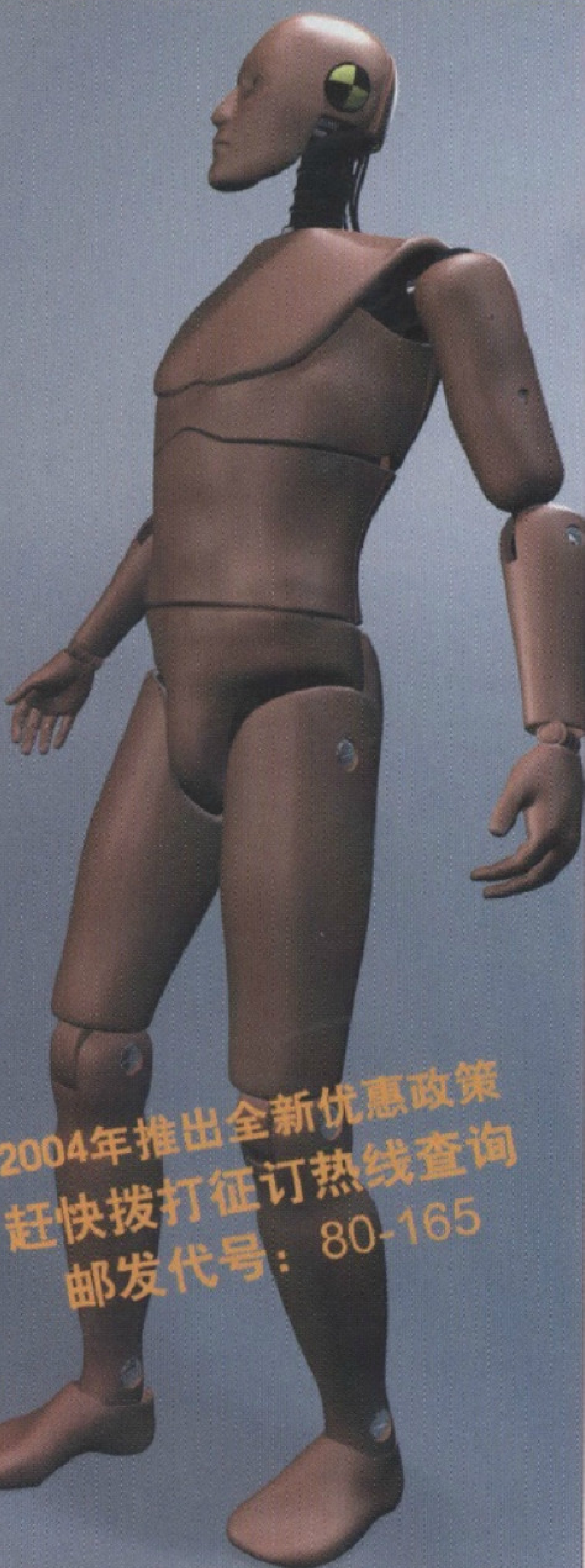
应用心得

问题交流 87



读编往来

游戏剧场



专题企划

东京，是一座变幻不定而又丰富多彩的城市，但是这座城市里的人民，则总是显得脚步匆匆。当你看到晚上10点钟里那拥挤的回家人群，当你看到那些在夜里满身酒气却又西装革履手提公文包步履蹒跚的日本男人，你便很容易理解人日常生活的紧张枯燥。但正是这些人，却为全世界的电子游戏迷们创造出了一个精彩非凡的虚拟世界，所有的那些非凡的想象以及新鲜闪现的灵感，都会在每年的东京电玩展上做出一次总爆发。

晶合通讯

前线地带

2003年9月11日，一伙电脑黑客侵入Valve公司的内部网络，窃取了Valve公司产品经理Gabe Newell的E-mail账号和密码；9月19日，这些黑客们通过一系列手段，复制了Half-Life2的源代码，据称Source引擎代码也在其中；9月底10月初，被非法复制的源代码开始在网上提供免费下载，随后即有玩家通过编译源代码成功地执行了程序，Valve亦承认源代码被盗并开始公开追查；10月7日，来源不明的Half-Life2 Beta版泄漏，并开始提供BT下载；10月8日，Half-Life2 Beta版的Patch1出现，这个补丁增加了一些材质、贴图和模型；10月9日，笔者将Half-Life2 Beta版下载完毕……

锋利的盾

攻城略地

在线争锋

游园惊梦

有字天书

《信长之野望——天下创世》（中文版）级属性修改器最新v1.2版／《秘密潜入2——隐蔽打击》完美官方简体中文汉化包／《秘密潜入2——魔影杀机》完美中英文双语版升级档／《冠军足球经理Ⅳ》最新官方简体全中文版升级完美汉化包／《空战英豪》光盘补丁／《模拟城市4——大塞车》任意语版本通用光盘补丁／《模拟城市4——大塞车》属性修改器2款等

《幻想水浒传Ⅱ》最终Boss快速打法／《吸血莱恩》战斗技巧3条／《三国志Ⅸ》一将退蛮夷／《仙剑奇侠传三》魔剑系统高级心得

TOPTEN

如来神掌／灰鹰——元素邪神殿／深海惊魂Ⅱ／仪器2.0／圣战群英传Ⅱ—光之守护者／猎人／用《金山游侠》修改《模拟城市4——大塞车》

编辑部报告

东京梦华录——东京电玩展2003采访手记

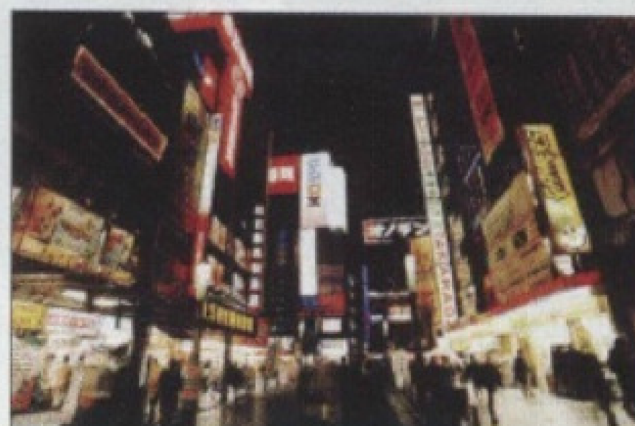
中国人对日本，总是怀有一种特殊的感触。

在长达几个世纪的漫长岁月里，“天朝上邦”的士大夫们不断地被这个岛国以及它的人民所困扰，这种困扰在上个世纪竟然发展成一场灾难——已经在大陆上繁衍生息了几百个世纪的人们，那些习惯于把自己看作是世界的中心的人们，怎么也难以相信，自己的历史居然会被孤悬于海外的那个岛国所改写，“蛇吞象”的故事真的发生了。直到现在每当我回想起那一段历史，都像是陷入了一场噩梦——那一切究竟是如何发生的？



皇宫门前的二重桥是东京最著名的风景之一，后面的那个小宫殿就是日本天皇居住的地方。

距今546年前的公元1457年，一位格调高雅的武士迎着初升的朝阳站在当时还是一片沼泽的东京武藏野平原上，他就是上杉家族的家臣太田道灌。为了帮助上杉家族对抗利根川以东的古河公方，他奉命在此筑城。在随后的日子里，一座名为江户的坚城逐渐出现在海湾的峭壁上。太田为江户倾注了全部心血，深沟壁垒，共设25道石门。江户这座城池也没有辜负他的汗水而日渐繁荣。但是所有的这一切努力却没有为太田带来丝毫功名，仅仅过了29年，公元1486年，太田道灌因功高震主，死于上杉氏派出的忍者刃下……



夜色里的秋叶原，电器天堂。

100多年以后，丰臣秀吉权倾朝野，独霸京都。而他的盟友德川家康却独自穿越茫茫沼泽，来到了江户。从此以后，德川全力以赴在江户构筑自己的大本营，甚至当丰臣秀吉渡海入侵朝鲜的时候也拒不出兵以节约经费。终于在丰臣氏死后，德川在关原之战中击败天下诸侯，1603年被任命为大将军，定城江户成立了后来统治日本200余年的德川幕府。这一年，江户城作为日本军事和政治的焦点被正式载入日本史册……

获得了新生的江户城很快便发展得超出了任何人的想象。1616年，一个英国人敬畏地写道：“我们沿着国王（皇宫）的城墙或壁垒绕行，那面积比考文垂市还要大。”到1680年，江户的人口已经突破了100万，成为当时世界上最大的城市，而同期的伦敦和巴黎，都只有50万左右的人口。然而封建的统治者总是希望自己的家天下能够成为永恒，因此在1639年，德川幕府重重地关上了日本的大门——除南部港口长崎以外，被日本人统称为南蛮的所有外国人不得踏入日本国土，而私自出境的日本人则被处以极刑。



皇宫外广场上的楠正成铜像，他是日本中世纪时期的一位著名武将。



江户开府400年。

在这200多年里，江户漂浮在花街柳巷的繁华当中（所谓“浮世绘”，便是漂浮的世界的绘画之意），在妓女们层叠如山的和服以及背上飞跃的鲤鱼纹身中沉醉着……



皇宫前面的护城河里居然有天鹅游过。

世界当然不会按照德川幕府的时钟摆动，公元1853年，美国“海盗”的黑色舰队几乎是畅通无阻地驶入东京湾，史称“黑船事件”。在炮火的胁迫下，日本的国门轰然洞开。德川幕府也因为对“南蛮”的软弱无力而在国民的声讨中风雨飘摇。1868年09月13日，年轻的明治天皇剥夺了德川幕府的权力，东京从此诞生。

在此之后，大和民族终于显示出自己奇特的气质，他们能够以一贯的毕恭毕敬的态度认真彻底地学习一切先进的东西，却又能够严密仔细地维护本民族传统的源远流长。他们珍视自己曾经创造出来的世界，也对外部世界充满了好奇和渴望。就这样，国门的开放带来的是日本的崛起，在与不同文化的交流和碰撞当中，日本不但没有破碎，反而获得了新生。

总是有人要问，在亚洲这么多都市当中，为什么只有东京才能够永远立于潮流和时尚的最前端？是啊，为什么呢？这个伸出在太平洋上的现代化大都市，这个亚洲最东端的年轻而又古老的城堡，这座东西方之间的购物天堂，总是充满了变化，制造出五彩缤纷的各种流行文化。东京，确实是一座令人迷惑的城市。

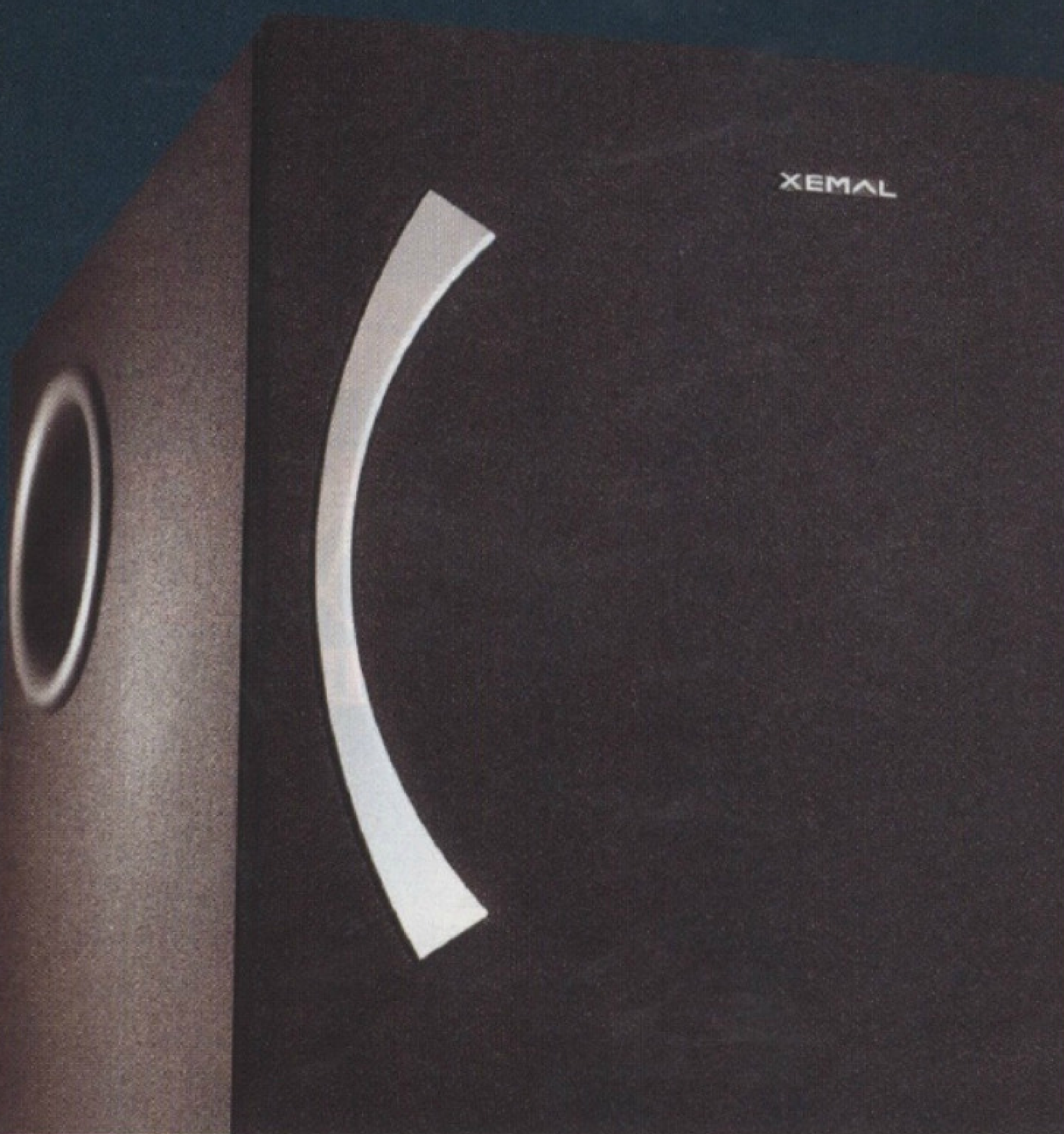
公元2003年，江户（东京）建城400年；北京建都850年……

本刊记者 鸦嘴兽
duckbill@popsoft.com.cn
完成于2003年10月22日18点31分

XEMAL声迈



新生代重装上阵

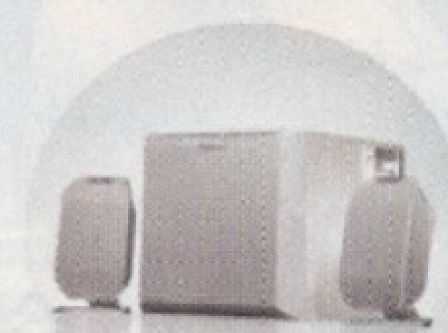




声迈 X100



声迈 X200



声迈 X300



声迈 X400



声迈 X500



声迈 X600

- 针对游戏全面优化 分分功率宣扬到位
- 一体化侧面调节面板设计调节更轻松
- 大口径直射低音喇叭超高速直接响应
- 进口优质功放低频毫不迟疑
- 全新的侧面导向孔设计散热更迅速
- 通过国家强制产品认证(CCC)
- 整机三个月内包换 一年内免费保修

敬请垂询各地经销商：

北京	010-62102818	重庆	023-68790987	呼市	0471-6808380	黑龙江	0451-8834895	江西	0791-6300387	苏州	0512-65526775
	010-62102820	廊坊	0316-2092200	包头	0472-3637140	济南	0531-6950692	镇江	0511-5241702	浙江	0571-88380490
天津	022-23004819	唐山	0315-2842341	沈阳	024-23991814	烟台	0535-6661727	南京	025-3619514	福州	0591-3374091
上海	021-64740572	秦皇岛	0335-3025880	大连	0411-3642359	青岛	0532-3836687	无锡	0510-2754742	湖北	027-87654300
	021-52600473	山西	0351-7224907	长春	0431-5624347	临沂	0539-8363883	常州	0519-6695801	河南	0371-3952197
石家庄	0311-6992473	深圳	0755-83681964	吉林市	0432-4644835	安徽	0551-3664575	徐州	0516-3826810	湖南	0731-4148525
四川	028-86313898	广西	0771-2982254	广州	020-87564661	云南	0871-5034101	甘肃	0931-8261696	宁夏	0951-6031248
贵州	0851-5280293	厦门	0592-2237475		020-87517223	陕西	029-5521928	新疆	0991-5866128	海南	0898-66718548

免费咨询电话：**800-810-5526** 详情访问：**http://www.xemal.com** 北京爱德发高科技中心荣誉出品

声迈X系列

全心体验震撼的力量

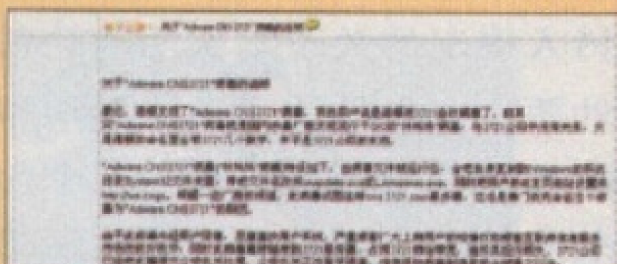
信息速递

■本刊记者 Lee

新闻头条

祸起"3721"

■本刊记者 冰河



3721公司对于此次事件的公告

10月初，一个俗称"林妹妹"的病毒频繁出现在各厂商的病毒预警名单上。该病毒官方名称为"Adware.CNS3721"，因为其名称中"3721"的字样以及中毒后弹出3721网址广告页的表现，使得众多用户认为此病毒与网络应用服务提供商3721公司有所关联。由于此前3721制作的应用插件也曾被著名的诺顿安全系统进行过安全隐患报警，网络上再次盛传此病毒为3721制作。尽管3721公司公开说明表示与此事无关，并且也是病毒的直接受害者，但是其声明并未引起网民太多注意。本刊记者为此特地采访了病毒的命名者，美国安全系统服务商赛门铁克公司和3721公司，了解事件的详细情况。

赛门铁克公司对所谓"3721病毒"进行了解释：它是一个低烈度的广告软件病毒（Adware），可以通过修改注册表，将IE主页地址设置成http://we.cn.gs，并浏览网址cns.3721.com的广告内容。所谓Adware就是通过跟踪用户的网络浏览方法和习惯等相关信息，达到在网上秘密获取个人信息的目的，然后利用这些信息将病毒传染到其它计算机。目前此类病毒在网络上很常见，特别是利用QQ、MSN等即时通讯工具沟通时，经常可以收到此类被感染的信息。对于此前3721插件引起诺顿报警一事，赛门铁克的解释是：因为当时该插件经过诺顿防病毒软件和网络安全特警的检测确实被怀疑会产生安全隐患，事后3721也为此修改了其插件程序代码。赛门铁克希望用户不仅仅关注病毒，同时要关注一切可能带来安全隐患的程序问题。

3721公司方面对病毒的说法与赛门铁克公司的基本一致。有关负责人强调该病毒与3721并无关联，尽管该病毒会弹出3721广告页并尝试链接3721公司服务器，但是3721公司从中没有获得任何利益，反而因为病毒感染者的尝试链接加重了服务器的负担，成为事实的被攻击者。目前3721公司已向警方报案，提请追查制作者并追究其刑事责任，同时正在与赛门铁克公司协商，修改该病毒的名称。由于病毒的命名对3721公司的品牌产生了负面影响，目前双方正就此问题进行进一步沟通。而该病毒与3721公司到底有何实质联系，尚待公安机关进一步的调查取证，网络上目前流传的展开诉讼一说纯属子虚乌有。本刊记者将继续关注事件的发展，就敏感问题进行相关报道。P

微软技术教育大会（Tech · Ed2003）在京隆重召开

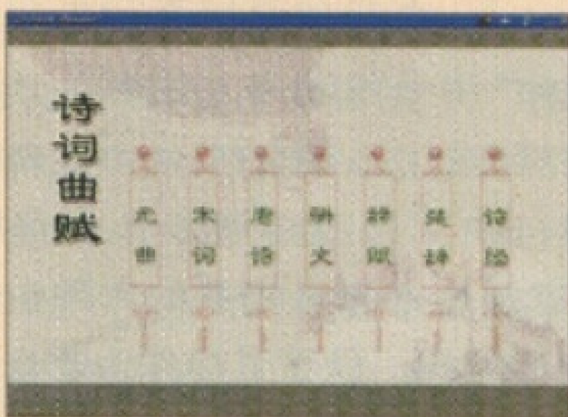


近期，一年一度的技术盛典、微软技术教育大会Tech · Ed 2003在北京国际会议中心隆重开幕。近3000名国内的程序开发人员，IT从业人员以及各界的学术和专业人士参加了此次盛会。围绕"创新无极限，演绎新精彩"主题，通过100余名微软技术专家在3天里近120余场的专题讲座，以及技术演示、动手实验室、解决方案展示等精心的安排，Tech · Ed同与会者全面分享微软的前沿科技、信息技术和解决方案。此次微软技术教育大会首次开辟的"计算机教育研讨日"已于9月26日在友谊宾馆举行。来自全国近50所高校计算机系及软件学院的230位一线教师应邀参加了此次活动，参加了微软针对计算机教学各个环节需求而设计的".NET教学包"课程，对微软这一最新技术平台的技术进展有了系统认识。教育部高等教育司副司长葛道凯出席了研讨会，对微软积极参与和支持中国教育事业的努力作了肯定的评价。研讨会召开前夕，为更好地推进双方的合作，教育部还与微软公司成立了教育合作项目协调委员会。微软公司高级副总裁兼首席技术官克瑞格·蒙迪（Craig Mundie）在会上为同学们作了题为"计算机科学的未来方向"的主题演讲。

ATI科技公司合并冶天科技部分团队

ATI科技公司近日宣布合并冶天科技业务部分团队。冶天科技作为中国大陆以及台湾省唯一的业务编制，其前任执行总裁，ATI科技现任APAC区域副总裁王保礎先生说："这对于冶天科技来说是一项合乎其然的进展，冶天科技在这11年中已经是ATI科技公司唯一的代表，并且这项改变可让我们在中国大陆及台湾省更好地发展出我们自己的产品。"ATI科技公司业务副总经裁Rick Hegberg表示："冶天科技公司已经非常成功地将业务扩展到远东地区，我们感到目前是专心致力投入到这些高速成长地区以及进入下一个新领域的最好时机。"ATI科技公司将接管并承租冶天科技在北京及台湾省的办公室，上海办公室将被搬到这个城市的其他地区。大多数冶天科技的业务部、市场行销部以及工程技术人员加入ATI科技公司行列，而原来冶天科技的员工们继续经营ATI科技公司的经销业务。

《中文经典数字图书馆》再聚眼球



在刚刚结束的第10届北京国际图书博览会上，由北京联合光华科技有限公司出品、今年年初推向市场的《中文经典数字图书馆》，再次获得海内外众多图书发行商的青睐。该产品是由中国国情网、中国教育发展网、国家

信息速递



言论

“品质就是持之以恒，就是十几年甚至是几十年如一日地保证质量。品质是没有标准的，品质就是你自己。”

——金士顿副总裁孙大卫在接受记者采访时说

“有生之年，我们打算将价值400多亿美元的财富全部捐献给社会。”

——比尔·盖茨夫妇在决心要改善非洲贫困国家的卫生状况时说

“宽带对老百姓来说，过去是一个奢侈品，就像八十年代初家庭拥有一台彩电是很了不起的事情；而现在和社区的用户交流时，他们认为家庭接宽带是必须的，也就是说一个家庭奢侈品的产品转变为必需品的时候，这个市场的成熟就形成了。”

——长城宽带总裁孙子强做客新浪时说

文化网、国家中西部网等大型网站机构联合编审，中国艺术文化普及促进会提供艺术指导，中国国情调查研究中心监制，中国版权保护中心提供版权保护的大型数字图书馆。该图书馆由采用行业技术领先水平的数字图书出版系统制作而成。整个系统彻底摒弃了传统数字图书的“图书简单扫描=电子图书”的套路，不仅能在数据内容上完整反映传统图书本身的图文信息，更融入页面设计、平面图像处理以及多媒体制作技术，使数字图书的表现形式更加丰富多彩，先进的后台技术使产品阅览界面直观精美。该馆共分25个库，涵盖文学、历史、休闲、百科、哲学、史学、世界博览、艺术、漫画等方面的经典佳作5000余册，全书约20余亿汉字，相当于一个传统意义上的中型图书馆。

清华同方推出“三年免费上门维修”服务

近日，国内著名的PC厂商清华同方计算机系统本部，对台式电脑正式推出“三年免费上门维修”的全新服务举措。今后，凡是用户所购的生产日期在2003年9月5日之后的清华同方台式电脑产品，均可享受“三年免费上门维修”服务（以随机的“台式电脑用户手册”中“清华同方台式电脑服务承诺”为准）。而且清华同方在此次颁布实施的全新服务举措中，没有任何有关产品型号、阶段性以及地域性的限制，在国内PC市场尚属首家。

瑞星网络版3周年庆典

10月14日，国内著名信息安全厂商瑞星公司召开盛大的新闻发布会，庆祝其推出瑞星杀毒软件网络版3周年，并举行了“瑞星网络版三周年成就展”揭幕仪式。为了回馈社会和广大用户的厚爱，瑞星此次推出3项公益活动：大规模免费发放瑞星杀毒软件网络版（全功能限时版）；举办旨在提高各企事业单位网管人员信息安全知识水平和操作技能的“瑞星网管之星网络反病毒知识大奖赛”，向全社会普及网络安全知识；举办“网上展览会”，展示瑞星在企业级反病毒市场上的成就和全系列产品及安全解决方案。

微星校园行活动又开始了

2003年10月，微星科技在全国60个城市的高校中举办“和微星一起飞翔”的校园行活动。“和微星一起飞翔”，主旨就是要利用此次校园行活动，为广大莘莘学子带来最新的科技动态、最前卫的产品信息、最时尚的科技成果……在此次校园行中，微星会展示他们最新的MEGA PC——一款已经成为与时尚家居生活息息相关的家用电器产品。使用MEGA PC，用户无须开启电脑整机，便可直接作为收音机、音响使用，聆听各种音乐。

腾讯举办“无线QQ动感快乐之旅”发布会

2003年10月9日下午2点，深圳腾讯公司在北京华彬庄园城市俱乐部的宴会大厅中举行了“无线QQ动感快乐之旅”新闻发布会。腾讯CEO马化腾致开幕辞并回答了中央电视台主持人提出的关于本次活动的各种问题，另外两个主办单位，中国移动和湖南卫视也有高层领导到场致辞。整个会场的布置及表演节目，都突出了此次活动的热带海岸风情。活动从10月10日起，持续50天不间断地进行“短信IQ闯关”游戏，同时还会在全国数十所重点高校举办“QQ校园倾情派对”大型活动。12月中旬，所有活动的优胜者和幸运用户，将与湖南卫视主持人李湘、维嘉等明星组成一支200人的庞大旅行团，开始为期5天的塞班岛梦幻之旅。

“微软院校课程项目”正式启动

“中国职业技术教育IT专业课程改革——微软院校课程项目新闻发布会”于近期在京举行。教育部、国家发展和改革委员会及福建省教育厅的有关官员，微软公司全球高级副总裁麦姬·薇德诺特（Maggie Wilderotter）等出席了会议。教育部官员在发布会上表示：“今后，我国发展高等职业教育的总方针是‘政府统筹、面向社会、地方为主、依靠企业’”。并希望通过这个方针来充分调动各方面的积极性，依靠各方面的力量快速发展高等职业教育，培养大批社会需要的高质量人才。



数字IT

66%：10月8日，由InternetWeek发起的读者问卷调查中，有66%的受访者对微软的软件不满意，有41%的被访者正在考虑选择微软以外的软件产品，仅有28%的被访者对微软的产品表示满意。

60%：根据IT市场调查机构Gartner的分析，到明年中旬，垃圾邮件将占去60%的全球电子邮件收发量，高过目前的五成。这不仅将导致更严重的网络塞车与邮件管理困难，更会使“合法”的电子邮件销售变得寸步难行。

90%：近日一项调查显示，全球大多数地区的芯片制造商9月份的设备利用率高达90%，应可激发延宕已久的新芯片设备投资。



访谈

访精华科技产品开发部副总经理李骥

■本刊记者 司马平安



精华科技产品开发部
副总经理李骥

1991年，一个爱弹吉他的李骥，和一个有着天生好嗓子的林志炫，他们结合在一起，凭着对音乐的执着，一起登上了舞台，团名就叫“优客李林”。2003年，当本刊记者第一次见到李骥时，没想到他并不是站在那灯光闪耀的舞台上，而是站在了amw精华科技在北京520数码天地举办的一场名为“未来生活，随手体验”的新闻发布会的发言席上。此时，他的身份是amw精华科技产品开发部副总经理。

据记者了解，李骥先生加入这家公司的时间并不长，但没想到的是提起当天发布的产品，他却讲得头头是道。他说：“虽然平板电脑被称作是未来PC的发展方向，但是高达2000美金的售价却严重影响了它的普及速度。为了尽快解决目前平板电脑市场这种精彩却无人喝彩的尴尬局面，amw精华科技在做了大量周密细致的调查工作之后，毅然决定将V300系列平板电脑投入市场。作为一款面向时尚消费者的产品，V300秉承了amw产品一贯高贵时尚的风格，银灰的机壳设计，辅以犹如人体皮肤般的黑色橡胶材质的外包边，给人一种简约唯美的感觉。23.6cm（长）×17.5cm（宽）×2.5cm（高）的尺寸，1.18公斤的体重更是让女士也能随意带着它到处远行。为了方便用户操作，V300还附赠了一个键盘套包，关起来是一个时尚的手袋，打开却是一台具有独特风格的便携电脑。”

此外，他还向记者介绍：“amw V300平板电脑配备了全美达Crusoe（克鲁索）800MHz中央处理器。该系列处理器一直以低功耗、低发热等特点著称于世，并且大面积应用于各种追求轻、薄的笔记本电脑中。800MHz的运行频率也为V300平板电脑提供了充足的动力；256MB内存、30GB硬盘的组合完全可满足当前所有主流软件的使用需求；8.4英寸数码液晶显示屏支持手写功能，通过一支小小的触摸笔就可完成以前需要使用键盘、鼠标才能完成的复杂操作；内置的无线网络802.11b Wi-Fi模块，使用户无须外接任何Wi-Fi接收器，就能随意接入互联网，享受网上冲浪的快感。同时V300平板电脑还配备了2个USB 2.0接口、1个VGA接口、1个10/100M以太网络接头、1个56k调制解调器接头，以及一组4合1读卡装置（支持SM/MS/SD/MMC）。V300平板电脑的另外一个特点则是内置CMOS摄像头，可支持640×480分辨率，使用户无论游览到什么地方，都能轻松留下瞬间美景，更可和千里之外的伙伴通过视频会议进行面对面的交流。”

最后，谈到对于新产品的展望，他表示amw将坚持走“年轻的”、“领先的”、“快乐的”、“实用的”、“健康的”五大时尚理念之路。看来，由歌手到经理人，职业虽然变了，但他仍然希望站在时尚的最前沿。



环球

日本：索尼游戏部门近日表示，其计划本月开始大批量生产一种将安装在PS2游戏机上的新型芯片。这种芯片利用最先进的90纳米处理技术，将大大降低制造成本。这一芯片将PS2的微处理器和图像芯片合二为一，月产量将在几十万片左右，明年将达到100万片以上。索尼娱乐部门的首席技术官KenshiManabe表示，这种芯片的研发成本很高，但考虑到每年销售2000万台PS2，最终这一芯片节省下来的成本也很大。

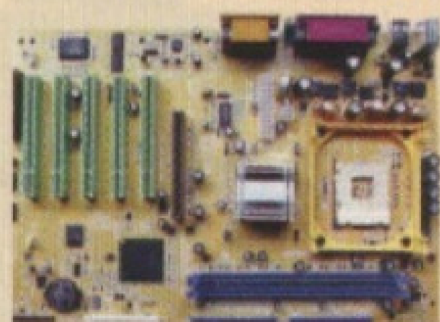
英国：英国一位高级执法官员近日表示，英国反高科技犯罪特遣队正在调查病毒制作者与极端主义组织的联系，并正在防范一次可能的袭击。英国国家反高科技犯罪部门（UHTCU）已开始与反病毒公司合作，确认危害最大的互联网蠕虫和病毒程序的源代码特征，从而确定它们是否是有组织的颠覆组织或犯罪集团的作品。该部门希望能尽快发现隐藏在这些源代码背后的病毒制作者的身份、目的和未来可能的破坏行为。

美国：微软和亚马逊近日宣布将建立技术合作关系，双方共同研发的新型软件为面向微软Office系统的Amazon.com研究服务，它将使用户在运行微软Office应用程序时可购买亚马逊的产品。

产品快报

■本刊记者 Lee

“双硕”主板全面采用安全新技术



近日，采用了独创的专业级主板安全技术的“双硕”主板在全国各城市上市。该产品采用的电子安全技术包括：电源安全保护、外设安全保护、智能控制保护，可以完全避免断电、短路、CPU过热等意外事件对于板卡的物理冲击损害。

BenQ推出业界第一台8倍速DVD+R刻录机

该刻录机型号为BenQ DW800A，采用E-IDE/ATAPI接口，支持UDMA Mode 2模式；内建8MB缓存，具有高达8倍速的DVD+R写入速度，刻录一片4.7GB容量的DVD+R空白光盘，约10分钟即可完成。在复写方面，DVD+RW的复写速度从2.4倍速提升为4倍速，复写一片4.7GB容量的DVD+RW只需15～20分钟。在其他规格方面，读取DVD光盘为最高12倍速，刻录CD-R为24倍速、CD-RW为10倍速，读取CD为最高40倍速。另外，它还有一项独家技术“Tilt Control”。此技术可使整片空白光盘的刻录品质保持一致，不会因为空片品质的不同，导致激光传导到盘片的表面功率不同而影响到刻录品质。**市场参考价：1999元。**

酷冷至尊风扇——“空军一号”上市



该风扇采用喷射引擎式的涡轮风扇，拥有更大的风量，加上无风力盲区等性能优点，散热效果十分优越；无段式可调速旋钮方便用户调速，不仅可享用计算机低温高效运作的乐趣，还可选择享受宁静的工作环境。外观上也比传统的涡轮风扇更炫，在前（白）后（红）各增加了一只LED小灯，风扇运转时会不停地闪烁，发出耀眼的光芒。其全铜刨型（skived）鳍片散热片，吸收热量更迅速，更实时；采用双滚珠轴承，使用寿命更长；人性化设计扣具，安装便捷省力。

联想最近发布“锐刻”CD-RW刻录机

该刻录机具备52倍速写、32倍速复写、52倍速读取规格，随机寻道时间79ms，明显低于大多在88ms以上的其它主流品牌刻录机。同时，其音轨读取速率最高也可达40倍速。此外，由于是与原厂IC和Loader的整体搭配，大幅提高了其运行的稳定性；2MB缓冲记忆区可防止Buffer under-run，是高速成功刻录的保障；E-IDE/ATAPI的接口设计，易于用户安装；支持TAO、DAO、SAO、Multi-Session、Packet Writing等多种写入功能模式，以及自动判断烧录资料、音乐、影像、相片、电影等多种CD片，使“锐刻”提供的服务更加贴心如意。

COMBO产品——微星光存储“新宠”上市

微星研发出一款型号为×48A的COMBO产品，最高支持24×CD-R刻录、48×CD-ROM光驱读取、16×DVD读取速度。另外，先进的BURN-LINK技术，可防止缓存欠载错误；采用增强的抓取和适配控制技术（Enhanced eXtracting & Adaptive Control Technology），可监视刻录的准确性；采用高级重力悬浮系统（AWSS）技术，可降低震动和噪声；支持超刻功能，支持99/90min的CD-R盘片；2MB内建缓存；可下载固件；增强的IDE/ATAPI接口。**市场参考价：559元。**



新观点科技5键鼠标上市



国内品牌“新观点”（LA-VIEW）继微软、罗技之后，于业界推出“五福麟”5键光电鼠标。其特点在于新增的两个侧键，通过安装增值软件，可对两个新增侧键和滚轮键进行功能设置，包括“自由滚动”、“魔术菜单”、“切换程序”、“放大镜”、“第三键”等八大功能。内部采用了美国安捷伦原装光学模组，每秒采集1500

金山毒霸病毒预告

11月1日，脚本病毒（Wscript.KakWorm）将会发作。此病毒会修改Outlook Express及IE新闻组中的默认签名，并以邮件附件的形式向外传播。它不需打开附件，只要一预览就会感染收件人的机器。附件大小约为4k。感染此病毒后，会自动关闭Windows。危害程度：低。

11月6日，蠕虫病毒（W32.Klez.E@mm）将会发作。发作后会阻塞网络，严重降低系统性能，泄漏用户信息和修改注册表，并向地址簿中收件人发送带毒邮件。没有打补丁的Microsoft Outlook and Outlook Express一旦预览这些邮件，病毒会立即发作。危害程度：高。

11月2、4、5、7日，儒虫病毒侦探犬（VBS.Merlin.A@mm）将会发作。该蠕虫病毒会通过Outlook地址簿中的地址逐个发信传播，机器启动时发作；在C盘根目录下创建500个随机文件包，每个文件包里，都生成有文本文件，并会将所有的文件修改后加上.vbs和.vbe的后缀名。危害程度：中。

11月1日、11日，蠕虫病毒（WScript.KakWorm.B）将会发作。此病毒通过电子邮件传播，利用IE和Netscape的漏洞造成计算机重启，修改注册表，影响所有的外发邮件。同样不需打开附件，只要一预览就会感染收件人的机器。危害程度：低。

11月13日，蠕虫病毒（W32.Klez.D@mm）将会发作。该病毒是W32.Klez.A@mm的改良，许多功能与之相同，同样利用微软Outlook和Outlook Express的一个安全漏洞传播。当用户打开含有此病毒的文件时，病毒就会自动运行，最终可导致Windows NT/2000/XP无法正常运转。危害程度：低。

11月8、14、23日或29日，脚本病毒（VBS.Valentin@mm）将会发作。该病毒利用VB脚本编写，插入HTML文件，通过执行带毒文档、mIRC、网络磁盘共享传播。发作后会覆盖用户文件并给所覆盖文件添加txt后缀名，发给Microsoft Outlook地址簿中的所有人，同时还会通过mIRC和网络磁盘共享传播。危害程度：中。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

个信号。鼠标提供一年增强型质保，为用户摆脱后顾之忧。

一阳科技推出M29透明“鼠精灵”



一阳科技有限公司，日前向市场推出全新透明的“鼠精灵”M29光电鼠标。该产品外观呈标准长圆形，苯乙烯外壳，140.5mm×62.3mm×34.4mm尺寸可充分承载男士在游戏娱乐中的应用力度。分辨率800dpi，具备完整3D功能，左右手均能使用，可适应更多用户的需求。

汉王科技全系列手写笔亮相市场

汉王科技近日全面更新了旗下的笔类产品，推出了大、中、小、微等系列20余款产品，并且全面升级了产品应用软件，采用了过去高中档产品配备的Foxmail汉王亲笔信。在“大将军”产品中增加了“OCR摘抄高手”和“短语文摘”功能，方便用户对常用的短语、段落分类摘录保存，体现了更具个性的手写输入。

NVIDIA Quadro FX 3000G应用于高端Linux编辑系统

NVIDIA公司宣布，Discreet的新款Smoke 6标准定义在线编辑和整理系统将专门采用NVIDIA Quadro FX 3000G专业图形解决方案。Discreet推出的这套系统服务于高端市场，可为中端后制作设备增添功能，同时在IBM Z Pro 6221 Linux工作站上也采用了NVIDIA Quadro FX 3000G。

微软推出Windows XP Media Center 2004版

微软公司在美欧多个城市同步举行的新闻发布会上宣布推出Windows XP Media Center 2004版，为家庭个人电脑配备方便使用的整合数码娱乐服务，用户可随时随意地获得所需的服务。微软表示，戴尔和索尼都推出了Media Center 2004版电脑，从而展示了电脑行业对新款个人电脑越来越强烈的兴趣。这些新的合作伙伴加入了已有的Media Center个人电脑制造商的行列，包括Gateway Inc.、惠普和东芝，从而制造了一系列物美价廉的基于Media Center的个人电脑，最低价不到1000美元。

赛门铁克发布全球预警系统5.0

全球领先的互联网安全技术与解决方案提供商赛门铁克公司（纳斯达克：SYMC），近日发布了世界上最出色的全球预警系统Symantec DeepSight Threat Management System 5.0。针对足以对各机构构成威胁的活动攻击，它可主动向这些机构发出警报，并提供带有详细对策的专家分析，从而减轻风险。

美达推出DVD±RW

美达科技宣布进军DVD刻录机市场。美达DVD刻录机将支持DVD±RW标准，是具有HD Burn功能的4倍速内接式DVD Dual Extra刻录机。除了可同时支持DVD-R/RW及DVD+R/RW格式，15分钟内快速烧录完整张DVD 4.7GB的数据量外，还具有目前市售DVD烧录机所没有的HD Burn功能，可将一般的CD-R片烧入2倍的数据量。以一片700MB的CD-R片为例，利用HD Burn功能便可写入1.4GB的数据，十分适合大量影音数据的存储，又可让消费者省去许多耗材花费。



第四届威盛电子科技论坛北京隆重揭幕

■本刊记者 司马平安

近期，全球IC设计与个人计算机平台解决方案厂商——威盛电子主办的第四届“2003威盛电子科技论坛”（VIA Technology Forum，简称VTF）在北京国际饭店隆重开幕。VTF是一年一度的电子产业群星璀璨的全球性业界盛会，自2000年起威盛电子连续三届在北京举办的“威盛电子科技论坛”，都得到了信息产业部有关领导的大力支持，并在世界领导厂商、国内微电子企业和专家的大力支持及积极参与下取得了圆满成功。今年的VTF也汇集了来自IT产业各领域的业界精英与合作伙伴，支持并分别参与于9月24日、9月26日和9月30日在台北、北京和东京举办的2003威盛电子科技论坛。本届VTF 2003北京论坛，得到了来自信息产业部以及市经委等政府方面的高度重视与热切关注。北京市人民政府经济委员会、北京市人民政府台湾事务办公室以及中国电子信息产业发展研究院，作为本届威盛电子科技论坛的首席支持单位，给予了VTF 2003北京论坛大力的支持。

VTF 2003以“全方位连结：开启新时代”为主题。主题之一是效能性运算，依循主要技术的发展，以驱动未来更先进的家用和企业系统的效能，包括高效能处理、内存提升、外围连接性及芯片的相互连通技术等等。另一个主题为连接性的生活形态，将讨论终端消费者市场的应用设备，包括一系列关于全方位连接生活形态的议题，从笔记本计算机、移动式装置和手机的技术发展趋势，到数字媒体平台和嵌入式应用设备的发展。会中除规划业界重量级人士的演说和技术性研讨会外，还在高效能计算机和连接性的生活形态2个主题架构下，检验技术、应用设备和市场现况，勾勒产业发展的主要方向。PC平台从运算机器进化到连接设备，完整的创新革命，这项革命已逐渐融入我们的居家环境中。而VTF的主题涵盖了全方位连接的主要元素，包括专为可携式、连接性所设计的功能特色，工业设计与信息产品的结合以及当前业界的创新风潮。

威盛电子亚太区行销总监郑永健先生表示：威盛电子希望能持续协助PC产业，全力冲破现今浑浊不明的市场，加速进入全方位连接的新时代，并发展完整革命性的PC平台。透过精心规划的VTF 2003论坛，威盛电子及其主要合作伙伴将提供明确的技术方向以及市场观点与策略，促进PC平台的进化并同时有助于产业的整合。威盛电子希望借此盛会，携手全球信息产业领导厂商，共同擘画新世纪的科技发展蓝图，并进一步推动和促进中国及世界领先企业在信息产业技术方面的交流与合作。

产品快报



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年10月
售价： 1999元
附件： 产品三包卡、快速安装指南及附送软件说明、IDE线/数字音频线及安装螺丝、DVD+R/RW光盘各1张、Sonic软件光盘、WinCinema软件光盘、驱动及软件光盘
推荐： 高速DVD视频、数据刻录用户
咨询电话： 0512-68095919

炫目度： 
口水度：
性价比： 羊 羊 羊 羊

晶合实验室 小虫

极速诱惑——明基8×DVD+RW刻录机

在今年第17期杂志里，我们曾向读者介绍过明基DW400A DVD+RW刻录机，仅过了2个月，明基就推出了其升级产品DW800A，售价和前者刚发布时相同。与DW400A相比，DW800A最大的变化是DVD+R刻录提升到8倍速，CD-R刻录提升到24倍速，缓存仍是8MB。

在外观上和重量上，DW800A和DW400A几乎一致，最大的区别是光驱托架的“BenQ”标识下有8/4/12/24/10/40字样，代表该光驱的各项最大读写速度指标。送测样品为零售产品，产地是马来西亚。

DVD+RW标准制订于2001年初，由惠普、三菱、飞利浦、理光、索尼和雅马哈共同发布了白皮书，其主要优势在于它加入了“Media ID”，在防盗版方面优于采用其他技术的产品。另外，DVD+RW采用了和标准DVD相同的可变比特率编码技术保证最佳的视频、声音表现，而DVD-RW只能使用固定比特率编码；DVD+RW的标准物理参数与普通DVD规格几乎完全一致，最大区别只是盘片的相位改变材料，以确保最大的兼容性。不过，由于DVD+RW是较新的标准，因此一些旧DVD光驱在识别光盘方面依旧存在问题。

图1

DW800A随机附送了2个非常实用的软件：BookType 5.0和QVideo。BookType（图1）适用于DW800A和DW400A，用来改变刻录机、光盘的刻录格式，它可使光驱在刻录DVD+R/RW时“采用”DVD-ROM格式，或者将刻录好的DVD+RW光盘“转变”为DVD-ROM光盘，以提高光盘兼容性。实测中，这种软性格式变化带来的好处并不很明显，Nero Infotool里显示的光盘类型没有改变，但DW800A部分修正了我们过去在DW400A上发现的兼容性问题。

QVideo的作用是实时将Mini DV带的内容刻成DVD光盘，极大缩短用户将DV转化成DVD的时间。刻录时首先将DV用IEEE 1394线连接到PC，切换到VCR模式，按下QVideo的“REC”按钮即可（图2）。实测中我们发现，正式刻录前QVideo会将光盘格式化成DVD电影光盘的格式，并创建标准DVD文件夹和文件，QVideo的工作其实就是将从DV中获取文件并添加到盘片相应的文件里（即修改相应的文件）。对普通用户来说，QVideo使DV转DVD的过程极度简单化，而且大大缩短了时间，而高级用户可能更喜欢自己编辑DVD内容再刻录，不过所需时间会长许多。



图2

DW800A传输/刻录速度测试表：

项目	读取	刻录	复写
CD标称	40速	24速	10速
CD实测	32.8速	14.1速	9.2速
DVD标称	12速	8速	4速
DVD实测	6.2速	6.7速	3.8速

注： 所有测试结果均为整张光盘的平均值，刻录成绩包括导入、导出时间。

DW800A整体表现良好，不过性能有一定的起伏，以4倍速刻录一张4.4GB的DVD需14分09秒，8倍速需8分19秒。工作时振动较小，发热量控制得非常出色，在遇到较差的盘面时震动和发热量有所上升。DVD+RW盘片完全格式化需要14分20秒，而快速格式化17秒即可完成；CD-RW盘片完全格式化需要8分39秒，快速格式化33秒。DW800A读盘能力良好，测试中没有发现CD、CD-R/RW、DVD、DVD+R/RW无法读取的情况。



工程师点评

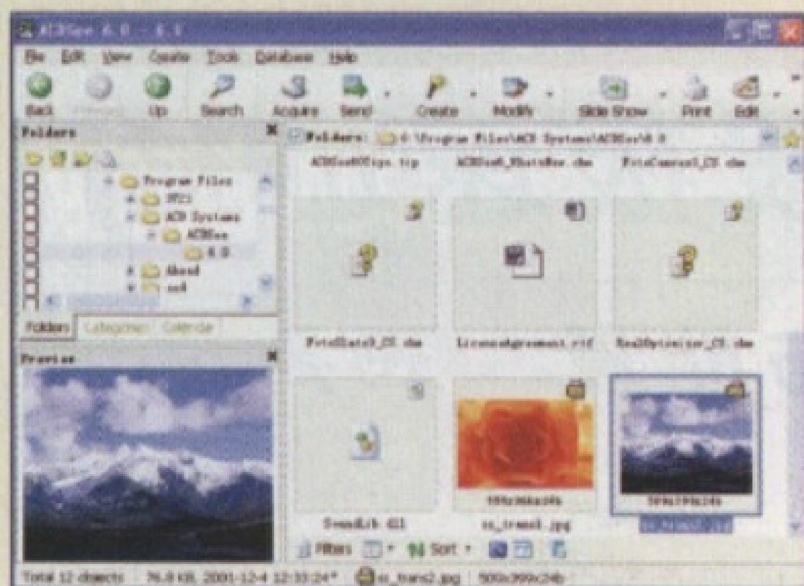
尽管表现中规中矩，兼容性方面也有了一定提高，但DW800A在一些实测指标上反而较DW400A稍有下降，性能表现不是很稳定。不过，DW800A使刻录DVD的时间和CD-R光盘相差无几，QVideo更让DV转DVD变得格外简单，对用户来说这是不小的诱惑。


lenovo


锋行




intel inside
HT
pentium® 4



厂商：ACD Systems
上市：2003年9月底
售价：49.99美元（PowerPack版本79.99美元）
附件：不详
推荐：多功能PC看图、编辑、管理用户
咨询电话：021-62123939

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

迷茫？前行？——ACDSee 6.0

ACDSee 4是被笔者用低版本取代使用的极少数软件之一，事实上，很多用户对界面简洁、速度飞快的ACDSee 3.1甚至更早的2.2版本情有独钟。ACDSee 5凭借全新的内核和完全自定义界面设计终于让笔者有足够的理由升级已老旧不堪的3.1版，现在，我们对ACD Systems在ACDSee 5.0发布一年后推出的6.0版充满了好奇心。

ACDSee 6.0目前只发布了英文版本，包括ACDSee 6.0 Standard和ACDSee 6.0 PowerPack，没有PowerPack Suit版。ACDSee 6.0标准版的文件大小是14.6MB（5.01版是9.66MB），6.0 PowerPack版文件大小是18.6MB，比5.01 PowerPack版的35.4MB要小得多。6.0 PowerPack版集成的ACD FotoCanvas和ACD FotoSlate程序都升级到了3.0。

与ACDSee 5.01相比，6.0在界面上有相当明显的改动和优化。我们先来看图片浏览器（见题头图）：首先，在文件浏览器窗口下方有“文件夹”、“分类”、“日历”3个选项卡（图1），和5.01版本在窗口上方一口气堆积十多个要清爽得多，分类除涵盖5.X版本的项目以外，增加了相册、人物、地点3个大类，日历选项也比5.01版丰富很多；文件窗口和5.01版相比变化不大，默认图片缩略图要比5.01大一些，在窗口最下方增加了“过滤器”、“查看方式”、“排序”、“最大化文件列表”、“全屏”和“添加到图片框”6个小图标（图2），上方则增加了文件夹和5.X分类选择框；ACDSee 6.0的菜单栏和5.01相比省略了“动作”，增加了“创建”和“数据库”（图3），两个版本的工具栏都是13个图标按钮，但6.0增加的“向后”、“向前”、


图1

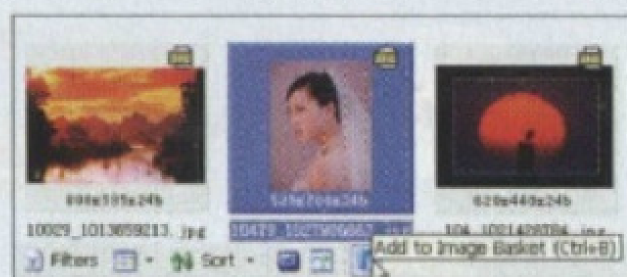
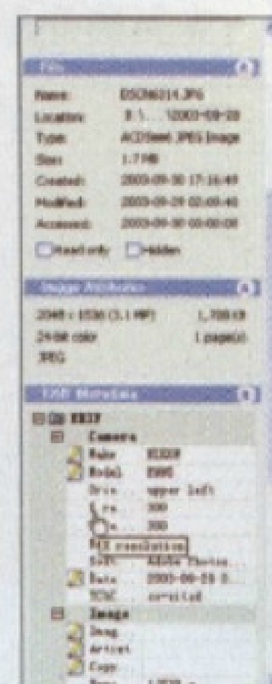

图2


图3

“向上”在使用频率上无疑要高得多；也许是对界面比较满意，ACDSee 6.0没有像5.X版本一样提供界面选择向导，不过用户还是能通过“查看”菜单进行定制，“选项”窗口则保持了5.X的单窗口目录式结构。

ACDSee 6.0图片查看器的工具栏和5.01版相比多了几个编辑图标（其作用下面会提到）、菜单栏多了“修改”菜单。不过，最大的改进在于“属性”的显示，ACDSee 6.0图片属性显示不再像前面版本一样打开一个新窗口，而作为窗口的一部分出现在右侧，属性包括文件的数据库数据、文件属性、图片属性、EXIF数据（图4），用户需要了解的内容一目了然。


图4

下面我们来看看ACDSee 6.0新增的主要功能：

1.将图片刻录到CD/DVD盘片。通过“创建”菜单的“创建光盘”即可进入刻录向导，然后按照向导一步步选择即可。需要注意的是默认情况下ACDSee 6.0会创建HTML幻灯片、目录结构和数据库，用户可根据需要在刻录向导的第2步进行选择。刻录功能还不是很完备，文件选择方式单一，不支持在后期步骤中增减图片和光盘多轨道续刻，但对那些需要经常刻盘的数字相片用户来说这是个方便、直观的功能。



图5

2.创建HTML幻灯片/相册，这一功能中有3种界

(1990)卫妆准字29-XK-0020号

这是我表达没头屑的方法，

你，可以吗？



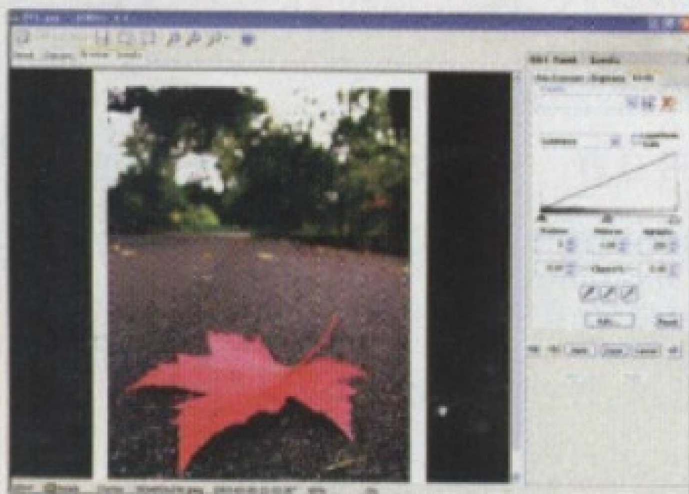
面样式可供选择（图5），制作完毕后用户采用网页浏览器即可轻松浏览或与他人共享；创建包含多张图片的幻灯片，完成后生成可执行文件，可用来作为屏幕保护程序。

3.增强的打印选项，所有打印选项在一个窗口中即可完成设定（图6）。这些设定包括打印尺寸、分辨率、打印机、打印纸、相片头尾文字等，打印尺寸有4种常用的相片尺寸，还可自定义尺寸和适合纸张。


图6

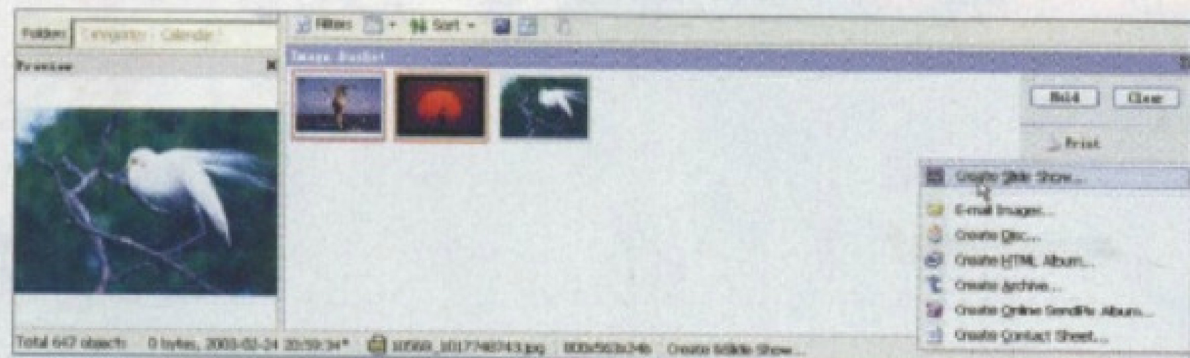
4.使用全新的“Easy Select”文件选择技术，用户在图片浏览器里只要选中文件浏览器的文件夹前面方框，即可在文件窗口中同时浏览这些文件夹的所有文件。这个技术非常体贴实用，既方便用户同时浏览多个文件夹的图片，又可使刻录时无须四处寻找需要的文件。

5.简易的图像编辑功能。无须动用Photoshop或ACD FotoCanvas，ACDSee 6.0在浏览时即可对图像进行简单的编辑，包括左右旋转、裁切和捆绑音频文件功能。如果需要进一步编辑可进入编辑模式（图7），这里面有曝光（自动曝光、亮度/对比度/Gamma、曲线）、色彩（自动色彩、去色、色调/饱和度/光照度、RGB三原色）、去红眼、锐化（锐化、钝化面具、模糊）、增减噪声、图像尺寸、裁切、旋转和翻转、28种特效，编辑模式功能之强大已足以满足普通用户的日常应用。


图7

6.“图片框”功能，用户可将选中的图片通过快捷键或图标按钮添加到图片框里，然后对这些文件执行统一操作如编辑、刻录、制作日历/贺卡/幻灯片等（图8）。

7.“放大镜”（Magnifying Glass view）查看方式，它类似于NVIDIA驱动中nView的“高级放大”。该功能会


图8

打开一个新窗口，窗口显示鼠标附近区域图像的放大图案，用户可设定窗口大小和放大倍率（图9）。对于那些需要将屏幕上某些部分进行放大从而能够更容易看见屏幕信息的用户来说，是十分重要的工具。



图9

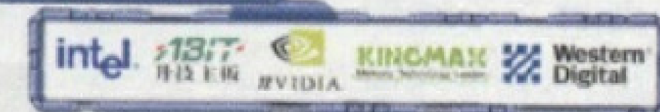
从实际使用结果看，ACDSee 6.0沿用了5.X版本的内核，在图片显示质量方面和5.01相比并没有改进，当然后者已相当出色。由于固守RGB色域，ACDSee 6.0没有改变浏览CMYK色域图片时色彩显示不准的一贯缺点。我们用同一幅CMYK图像分别在Photoshop 7.01、ACDSee 6.0、ACDSee 5.01中进行浏览和抓图，实际表现如图所示（图10）。尽管在一些CMYK图片里ACDSee 6.0/5.01看上去比在Photoshop 7.01里更艳丽，但用RGB色域来表现CMYK模式的图片显然不能准确显示图片色彩，这时候如果用于输出的话，ACDSee 6.0/5.01就不能胜任了。



图10

比较令人失望的是，ACDSee 6.0对系统资源的占用大大增加了。我们在同一台机器下分别用ACDSee 6.0（版本号：6.0.0.0064）和ACDSee 5.01打开一个包含85.6MB、53个文件的文件夹，发现6.0/5.01版本占用的内存分别为49 264kB/12 896kB；如果浏览的是空目录，6.0/5.01版本占用内存分别为20 168kB/12 800kB。如此庞大的系统资源占用使得ACDSee 6.0的调用时间要大大长于5.01。

很多软硬件厂商目前都面临相同的困惑，究竟向功能更全面、更强大靠拢，还是将单一功能发挥到极致？尽管无论从自然的需求还是系统普遍适应性角度考虑，厂商显然都更愿意选择前者，然而当Nero 6必须用一张光盘来承载，SYSmark2002安装时间比操作系统还长；当P4 3.2GHz处理器风扇足以让人无法入睡，GeForceFX的散热器可用来烤鸡蛋时，用户的选择被厂商的畸形竞争带入了另一个极端。对软件来说，它的应用无法摆脱硬件的制约，只有当主流硬件水平能适应它的需求时，才能得到用户的普遍认可。



工程师点评

ACDSee 6.0简洁的界面、丰富实用的功能给我们留下了深刻印象，新增的图像编辑、刻录功能可极大地方便用户使用和管理图片，而资源占用太大和CMYK模式不能正确显示是我们希望在下一版本中得到修正的问题。从发展来看，ACDSee系列软件将渐渐向图片编辑软件靠拢，浏览将只能作为辅助功能。



厂商： Kaspersky labs
上市： 2003年9月
售价： 138元（热销价）
附件： 简明操作指南、硬盘数据恢复登记单、升级优惠卡、钥匙文件软盘
推荐： 对系统安全性要求很高的PC用户
咨询电话： 010-63310892

炫目度：
口水度：
性价比：

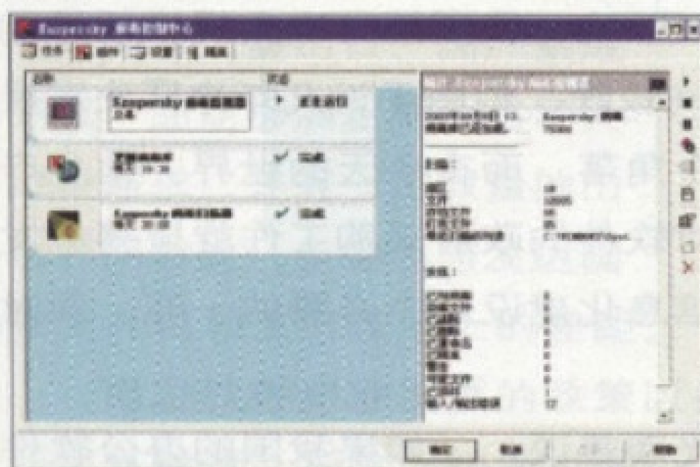
晶合实验室 小虫

病毒保护伞——卡巴斯基4.5中文单机版

“卡巴斯基”对大多数国内用户是个陌生的名字，它的原名是Kaspersky Anti-Virus（以下简称KAV），这款俄罗斯Kaspersky labs推出的防毒软件在国外备受推崇，它和赛门铁克的诺顿防病毒软件、McAfee VirusScan是公认的全球最佳的3款防病毒软件。卡巴斯基于去年底推出4.0中文版，正式进入中国市场，总代理是北京乐亿阳科技有限公司，目前最新产品是卡巴斯基4.5中文版。

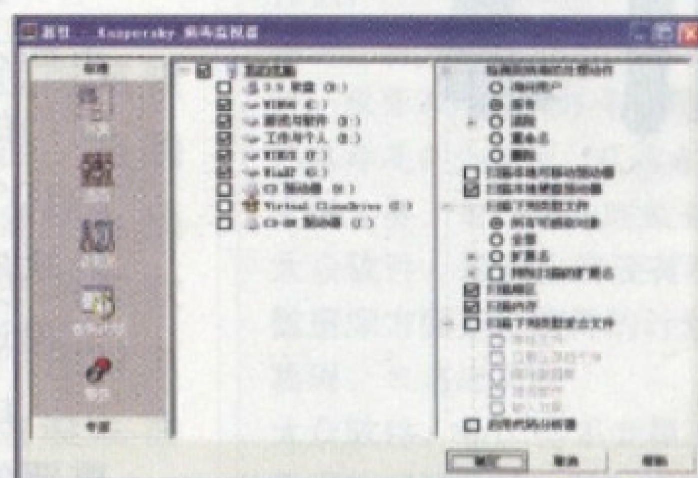
卡巴斯基的前身是AVP（AntiVirus Tookit Pro），由Kaspersky labs创始人之一Eugene Kaspersky带领的研发小组开发，这款当时在技术上登峰造极的产品以结构严谨、查杀彻底广为称道。1997年6月，Kaspersky labs成立，2000年底，Kaspersky labs宣布其杀毒软件使用新商标，并以KAV取代AVP，该名称一直沿用至今。KAV在世界范围内获得了无数奖项，拥有多项专利技术，其核心引擎成为众多同类软件模仿的样本。卡巴斯基产品种类众多，本文介绍的是单机个人版。

KAV很小巧，安装文件夹大小仅为7.07MB，它采用钥匙文件注册方式，该文件存放在附送软盘上。KAV程序汉化非常彻底，包装盒、说明书等附件也采用简体中文界面，联系方式、技术支持等信息均为国内地址。KAV包括病毒更新器、病毒监视器、病毒救援盘、病毒控制中心、病毒列表生成器、病毒扫描器、脚本病毒检查器和邮件检查器八大组件，安装完毕后病毒控制中心会随系统启动，所有功能和组件的控制均可在这里面完成（图1）。


图1

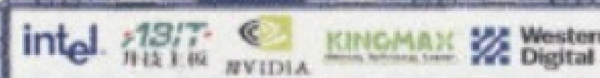
病毒控制中心采用树形结构，包括任务、组件、设置和隔离四大选项卡，和国内防病毒软件不同，KAV的众多功能和设置由很小的按钮控制，用户需要一段时间来适应它。任务选项卡控制病毒监视器、更新器和扫描器，界面右边是详细状态显示，运行、暂停、停止和属性等按钮位于最右边的工具栏；组件选项卡显示各组件属性、文件夹信息；设置选项卡主要针对安全、警报、隔离进行各种设置，还可进行自定义；隔离选项卡显示本机被隔离文件，用户还可手动进行文件隔离，隔离文件可进行删除、提取、显示属性等操作。

双击任务选项卡中的控制病毒监视器，可对监视目标及发现病毒后的操作进行设置（图2），监视硬盘设置可细分到盘符，很是方便。需要说明的是，若系统中原来安装有其他杀毒软件，最好完全卸载，否则有可能出现打开硬盘监视后文件浏览速度严重受影响的问题。


图2

KAV病毒库采用增量升级方式，每天19:30升级，由于主服务器在国外，用户第一次升级可能会花较长时间，国内用户可到卡巴斯基中文网站（http://www.kaspersky.com.cn）上下载增量升级文件。我们更新病毒库后对240GB硬盘进行了完全扫描，包括566 088个文件、4654个文件夹、4509个压缩包，平均扫描速度46 564kB/s，耗时1小时10分31秒。KAV 4.5和4.0相比在资源占用方面有一定改进，不过扫描硬盘时系统还是会受到明显影响。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

网络的普及使病毒拥有了近乎无限的繁殖空间，对个人用户来说，一款强大的杀毒软件才能保护他们宝贵的文件和个人隐私不受侵犯。卡巴斯基提供全面保护模式、能抵御未知病毒的第二代启发式代码扫描分析技术和每日病毒代码升级服务，使得它成为用户放心之选。

《大众软件》第一次政府软件采购录评

■本刊记者 司马平安



什么是政府采购？

政府采购也可被称为公共采购，是指各级政府为了开展日常政务活动或为公众提供公共服务的需要，以法定的方式、方法和程序，从市场上为政府部门或所属公共部门购买商品和服务的行为。

1761年美国颁布的联邦采购法是全世界第一个由政府通过法律的形式明确的采购制度。而后英国政府在1782年也建立了类似的政府采购制度，并设立了皇家文具公用局，采用公开招标形式采购办公用品。

我国政府采购试点工作始于1996年的上海市，截止2000年底，全国所有的省市均不同程度地开展了政府采购工作。目前我国各省所有的地级市几乎都成立了专门的政府采购机构。从采购金额上看，按国际惯例，政府采购一般占本国GDP的10%～15%，如果按照2001年我国GDP总量89 000亿元计算，未来我国规范的政府采购量将达到10 000亿以上。从采购的商品范围来看，大至计算机网络、工程设备、小到办公用品、纸张铅笔等，范围十分广泛。

由于政府采购的数量及金额巨大，政府采购在各国的经济管理中占据着非常重要的地位。我们从经济学角度进行考量，发现其突出表现在两个方面：一是通过资金流向协调行业发展，二是可以为政府节约大量资金，仅到1999年底，我国各地区已签订采购合同13 000多份，采购规模约达到了110.35亿元，其中自筹资金约19.25亿元，共节约资金14.37亿元，平均资金节约率为13.02%。

软件产业作为新兴产业，政府采购开展相对较晚，我国第一次大规模的采购始于2001年底的北京市政府采购。虽然开展时间较晚，但由于近几年来IT业发展迅猛，计算机与网络已深入至人们生活中的各个角落，而在今天的世界，信息产业的发展对于一个国家来说至关重要，因此针对软件的政府采购工作就显得愈发不能忽视了。它不仅仅是全国电子政务建设和信息化建设当中必要的一环，同时也是我国IT产业发展的基础之一。

中国工程院院士、中科院计算所研究员倪光南曾说：“如果我国的办公软件绝大部分使用正版软件，我国的这个市场容量在每年百亿元以上；而国际市场更超过几百亿美元。”根据有关资料显示：2002年，政府在IT采购方面共花费350亿元，较前年增长25%，其中硬件250亿，软件45亿，信息服务55亿。另据国务院发展研究中心计算，未来5年，全国电子政务建设的市场规模大约在1800亿元到2000亿元之间，平均每年需要投入将近400亿元。

5年，400亿元！5年之后我国政府的政务建设和信息化建设可以达到怎样的程度？400亿元可以引导我国的软件产业如何发展？

《大众软件》认为有必要在此时对我国政府软件采购工作开始后近两年的时间里所发生的所有大事进行回顾、分析与总结。同时我们也邀请了曾多次参与软件政府采购工作的各公司负责人讲述他们的经验与想法。在他们当中，有不少人目前正作为国家信息化标准委员会的顾问直接参与着即将出台的政府软件采购标准，即《<电子政务标准化指南>和电子政务标准》的建立工作。

上篇：焦点新闻的回顾及分析

1990年，印度政府开始扶持本国软件产业，到2000年，印度已经成为众所周知的软件大国。

1996年，韩国政府开始重视网络游戏的发展，到今天韩国的网络游戏已风靡亚洲。

扶持与发展，对于政府而言并不仅仅只是一个口号而已。

科技部高新司副司长李武强曾说：“我们应该大力支持，积极倡导使用国产软件。中国是一个大国，但软件市场仅占世界市场2%，而且大约70%还是国外软件的份额，形势非常严峻，国产软件也非常困难。”由此可见，政府软件采购工作对于“困难”的国产软件而言是一个绝好的机遇。

《鼓励软件产业的若干政策》

其实，早在2000年中，以雷军为代表的软件界人士从保护知识产权，促进国产软件发展的角度开始呼吁进行政府软件采购。

随后，国务院于2000年6月24日印发了《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》（国发[2000]18号）该政策中定义的目标是：通过政策引导，鼓励资金、人才等资源投向软件产业和集成电路产业，进一步促进我国信息产业快速发展，力争到2010年使我国软件产业研究开发和生产能力达到或接近国际先进水平，鼓励国内企业充分利用国际、国内两种资源，努力开拓两个市场。经过5到10年的努力，国产软件产品能够满足国内市场大部分需求，并有大量出口；国产集成电路产品能够满足国内市场大部分需求，并有一定数量的出口，同时进一步缩小与发达国家在开发和生产技术上的差距。



鼓励软件产业发展的政策以条文的形式从融资、税收、技术发展、人才培养等多方面为全国各级政府提供了必须依照的指标。政府采购行为的具体发生也由此而来。

2001年8月29日，包括国家版权局、国家发展计划委员会、财政部、信息产业部在内的国权联印发了《关于政府部门应带头使用正版软件的通知》，提出国务院《关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》第33条规定：“为了保护中外著作权人的合法权益，任何单位在其计算机系统中不得使用未经授权许可的软件产品”。这一规定对保护软件开发者的正当权益，维护软件市场的正常秩序，促进软件产业的健康发展至关重要。为切实贯彻落实国发[2000]18号文件精神，政府部门应率先垂范，带头使用正版软件。具体包括：

1.各级政府部门应带头使用取得软件著作权人授权的正版软件，不得使用盗版软件。

2.各级政府部门应将本单位所需要使用的软件进行核定，将购买软件所需要的资金纳入预算，并保证落实用于购买软件的资金。今年已作预算未考虑软件开支的，应设法在总的办公设备费用中进行调剂。

3.各级政府部门购买的软件，对达到固定资产价值标准，符合固定资产管理要求的，应作为单位的固定资产进行核算和管理。国家版权局和信息产业部应对政府部门有关人员进行软件著作权保护和软件资产管理方面的必要培训。

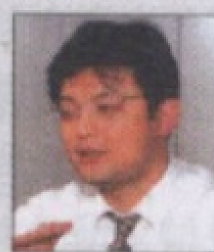
4.各级政府部门购买软件都属于政府采购管理范围，应当按规定纳入本部门政府采购预算和计划，并按财政部门有关政府采购制度规定的程序执行。鼓励优先购买国产软件。

5.国家版权局及各地方版权局将会同有关部门对各级政府部门使用软件情况进行检查。各级政府部门如对本通知的规定执行不力，使用盗版软件，以至引起侵权诉讼，损害国家机关形象，除承担民事侵权责任外，主管领导和当事人还应负相应的行政责任。

从此，政府采购势在必行。

对话：

金山公司副总裁葛珂



■本刊实习记者 发条龙猫

大众软件：请问金山是如何看待政府采购的？

葛珂：这是个比较大的话题，目前中国的软件市场还不成熟，尤其是通用软件这一块，盗版现象十分严重，政府采购可以很大程度上带动国内正版市场的发展。另外，因为政府采购往往规模很大，这对软件厂商来说是一个很大的经济来源。按照政府采购法的规定，政府采购应优先考虑国产软件，这让国产软件厂商在与国外厂商的竞争中处于有利地位。

大众软件：金山公司是否认为自己的产品符合政府采购的需求？

葛珂：金山的WPS、金山毒霸和其他一些应用软件都是政府公务员们必装的软件，应用程度很高，所以我认为还是能满足需求的。

大众软件：金山对目前所拿到的订单是否满意，为什么？

葛珂：我们中标的软件种类和数量很多，所以肯定满意。但目前参加政府采购的机关单位只占全国政府机关的一小部分，都是像北京、广州这样的大城市，希望以后会有更多的机关将政府采购提上日程。

大众软件：金山认为政府采购软件产品的特点是什么？

葛珂：主要包括操作系统、办公软件、反病毒软件、服务器和数据库等，对于公务员来说，使用的基本都是办公软件、反病毒软件，而对于一些高级管理人员，则会涉及到服务器、数据库等方面。

大众软件：那金山有没有在操作系统、服务器、数据库方面推出软件的计划？

葛珂：目前还没有。

大众软件：金山会不会根据政府采购的要求改变自己的产品或推出有针对性的新产品？

葛珂：我们的软件针对政府办公特点会有一些调整，比如在WPS中加入政府公文模板等，但因为WPS等软件的体系已经延续多年，而且开发一款软件的成本很高，所以调整不会很大。

大众软件：你认为价格因素在政府采购的过程中是否占据主导地位？

葛珂：我认为软件首先应该满足公务员的办公需要，而且国家对国产软件有扶持政策，所以价格并不是最重要因素，如果要谈价格，性价比才是最重要的。

大众软件：目前政府采购所采用的竞标、评审等方式，你认为是否合理？还需要做哪些改进？

葛珂：我认为已经比较合理了。国内的政府采购方法参考了不少国外的先进办法，比较可行。整体来说基本比较成熟，各地政府也会根据自身特点进行相应调整。

大众软件：金山对政府采购用户的策略是什么？

葛珂：政府采购对WPS等业务上有很大影响，所以我们非常重视。我们对政府采购会有相应的优惠条件，并且专门成立了针对政府采购的服务队伍，提供包括售后、培训、软件升级等服务。

大众软件：你认为政府采购的明天将向何种方向发展？

葛珂：政府采购今后会更规范，政府采购法会越来越完善，国家的指导性也会越来越强，采购的规模和范围也会越来越大。今后不仅仅是电脑软硬件产品，包括汽车等物品也将纳入到政府采购的范围之内，今后这个市场将向更成熟的方向发展。

北京市政府软件采购落标

2001年12月28日，北京市政府软件采购落标。由于这是第一次政府采购工作，过程比较长。从当年6月开始招标、经过专家评估、双方谈判等过程一直到12月，共用了将近半年时间。此次采购共涉及操作系统桌面版、办公套件及病毒防治等3类软件，共有包括微软在内的8家国内外软件供应商参与了投标。最终确定的中标产品和中标单位是：操作系统软件2801套，中标企业是中软、中科红旗；办公套件11 143套，中标者是金山、中文2000；病毒防治类软件13 619套，中标企业分别是瑞星、金山、江民、新科。

对话：瑞星公司副总裁毛一丁



■本刊记者 司马平安

根据毛一丁的介绍，瑞星公司主要参与的是信息安全整体解决方案的采购工作，涉及瑞星杀毒软件系列、瑞星企业级防火墙、瑞星企业级入侵检测等产品。

大众软件：请问瑞星是如何看待政府采购的？

毛一丁：对于软件行业来说，政府采购是一个新兴的市场，也是未来企业发展的重要支柱，所以瑞星公司对政府采购市场极为重视。

大众软件：瑞星认为自己的产品符合政府采购的需求么？

毛一丁：非常符合，因为安全产品作为一个最为重要的产品，涉及国家信息安全，对自主知识产权和相关服务的要求很高，瑞星公司的产品是其中重点的采购对象。

大众软件：瑞星对于目前所拿到的订单是否满意？为什么？

毛一丁：目前政府采购在瑞星公司总体销售额中所占的比例还不大，但增长趋势明显，这与北京、上海等地政府采购启动后所带来的示范效应是分不开的。

大众软件：瑞星认为政府采购的软件产品的特点是什么？（不同类型软件请分类描述）

毛一丁：信息安全类软件产品的采购，政府出于国家信息安全方面的考虑，大多采用国产软件，而且对后期服务提出了严格的要求，目前更偏重于信息安全整体解决方案。

大众软件：瑞星会根据政府采购的要求改变自己的产品或推出有针对性的新产品么？

毛一丁：瑞星公司针对不同的行业，推出了一系列专用版本，如：教育专用版、网吧版、税控专用版等。针对政府需求，对产品作了一些相关的调整。

大众软件：你认为价格因素在政府采购的过程中是否占据主导地位？

毛一丁：政府采购也遵循"量大从优"的商业原则，价格是其中考虑的一个因素。

大众软件：目前政府采购所采用的竞标、评审等方式你认为是否合理？还需做那些调整？

毛一丁：政府采购采用了一套严密的竞标评审制度，保证了各厂商在平等的环境中合理有序竞争，对瑞星公司来说是很有帮助的。

大众软件：瑞星对政府采购用户的策略是什么？包括售后服务、培训、升级等方面。

毛一丁：瑞星公司采用积极投标，提供完整信息安全解决方案，并承诺售后服务、培训、升级等服务内容，对于大型政府采购项目，会请第三方提供相关服务。

大众软件：瑞星认为政府采购的明天将向何种方向发展？

毛一丁：北京、上海市政府的采购行动，在很大程度上带动了整个政府采购市场的启动，随着各地信息化建设步伐的加快，对信息安全的需求也摆上了议事日程，这为瑞星公司介入政府采购领域创造了良好的环境。

由于此次采购中标的全部是国产软件，而国外知名厂商一无所获，特别是微软的落榜更成为人们追逐的话题。有人说这是国产软件的胜利，还有人说这是微软策略上的失败，因为微软价格过高且没有给政府采购人员提供必要的可以还价的余地。

其实，从今天来看，所谓"胜、败"不过都只是带有明显炒作意味的词汇而已。所谓胜，难道说我们的产品已经在技术和应用性上全面超越了微软么？所谓败，难道微软提供了相对自由的谈判权限并给我国政府带来更高价值的时候，它就可以拿下以后的所有订单，反"败"为"胜"了么？



值得关注的重中之重应该是政府采购行为的发生本身即是来源于政府对于我国软件产业发展的考虑。这种考虑在随后的各级政府采购工作中以及政府签发的一系列法规、政策中逐渐被具体化了。但无奈的是，在经历了北京市政府采购之后，不少人将微软的一切行为都视为是针对政府采购的大单，他们的一切表情都变成了虚伪地向政府要钱（史蒂夫·巴尔默访华签署长期合作协议、比尔·盖茨访华开放源代码、陈永正担任微软大中华区CEO……每件事都被人直解为针对政府采购）。

《振兴软件产业行动纲要》

2002年5月，国务院直属机关政府采购完成，该次采购主要是针对办公软件部分。由于国务院对外表现出的态度比较低调，因此此事件在社会上的影响并不大。但此后不久，即在2002年6月29日第九届全国人民代表大会常务委员会第二十八次会议通过了《中华人民共和国政府采购法》。此外，在2002年7月24日，国务院为了认真贯彻落实《国务院关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》，进一步明确发展目标，采取切实有效措施，尽快提高我国软件产业的总体水平和国际竞争力，特制订了《振兴软件产业行动纲要（2002年至2005年）》。

该纲要的指导思想是：贯彻"以信息化带动工业化"的方针，以市场为导向，以企业为主体，充分利用国内外两种资源、两个市场，优化产业发展环境，努力满足国内市场需求，积极扩大出口。依靠体制创新和技术创新，加大人才培养力度，推进结构调整，壮大产业规模，提升国际竞争力，逐步形成具有自主知识产权的软件产业体系，实现我国软件产业的跨越式发展。

在此指导思想下，国务院将我国软件产业的发展目标进一步升级为：到2005年，软件市场销售额达到2500亿元，国产软件和服务的国内市场占有率达到60%；软件出口额达到50亿美元；培育一批具有国际竞争力的软件产品，形成若干家销售额超过50亿元的软件骨干企业；软件专业技术人才达到80万，人才结构得到优化；在国民经济和社会发展的关键领域大力发展具有自主知识产权的软件产品和系统。

在这份《纲要》中，另一点值得我们注意的是，它明确提出了要优先采用国产软件产品和服务，并要求制订政府采购软件产品和服务的目录及标准，政府采购应当采购本国的软件产品和服务。利用财政性资金建设的信息化工程，用于购买软件产品和服务的资金原则上不得低于总投资的30%。国家重大信息化工程实行招标制、工程监理制，承担单位实行资质认证。鼓励企事业单位在信息化建设中，与软件企业合作开

发或积极采购国产软件产品和服务。

有关政府采购软件产品和服务的目录及标准一项是本刊记者在此前一直关注的部分。因为，在多次政府采购行为当中，总有人以“像玩电子游戏那样的事情是不可能在政务系统上发生的”为由，提出：“一般来说，电子政务所要求的软件，在应用上是比较狭窄的，一般也就是处理处理文字、打打表格，因此，只要方便、安全、顺手、易用也就足够了。”但在我们看来，政府采购绝不仅仅是眼前的几宗买卖，它的重要性要求被选择的软件产品不但需要满足最普通的工作需求，同时还需放眼未来，让所选软件可以在政府工作中具有更为长久的生命力。否则就背离了政府采购的另一个重要价值，即为政府节约大量资金的价值。

《政府采购法》正式实施

2003年1月1日，前文中提到在2002年6月29日第九届全国人民代表大会常务委员会第二十八次会议通过的《中华人民共和国政府采购法》正式开始实施。《政府采购法》加上近几年财政部陆续颁布的《政府采购管理暂行办法》、《政府采购招标投标管理暂行办法》等一系列规章制度，将政府采购工作全面纳入法制化管理轨道，初步构建了政府采购的监督管理体系。

《政府采购法》对于国内软件业发展的重要性不言自明，它的出台不但从法律的高层次对政府采购的大市场进行了规范，同时它还强制性地决定了我国政府采购必须首选国产产品。该法第一章第十条明确指出：政府采购应当采购本国货物、工程和服务。只有以下情况除外：（一）需要采购的货物、工程或服务在中国境内无法获取或无法以合理的商业条件获取的；（二）为在中国境外使用而进行采购的；（三）其他法律、行政法规另有规定的。

浙江省政府采购

浙江省政府采购是2003年第一笔政府软件采购大单，同时也是2003年1月1日《政府采购法》正式颁行之后完全按照《采购法》的要求和流程完成的第一笔大规模软件采购订单。采购工作开始于2002年12月，当时浙江省政府组织了包括浙江大学计算机系专家在内的专家小组开始了软件采购的前期工作。2002年12月中旬，在确定了软件采购的整体方案之后，浙江省政府向包括金山、微软（中国）在内的十多家企业发出了招标书。在应标过程中，专家小组主要对应标软件的功能和技术进行了详细的评估。参与竞标的企业均表示由于浙江省的整体经济发展水平和信息化水平都比较高，因此在整个评估过程中，浙江省政府方面对应标软件的技术水平要求是比较高的，对一些技术和具体的服务问题的了解都非常详细。比如对金山WPS Office的文件兼容性、公文模版和稿纸方式等技术细节就先后进行了两次专门的考察和评估。许多厂商都多次安排技术人员前往浙江进行技术讲座和研讨。

尤其值得一提的是在完成技术考察和谈判之后的询价阶段，浙江省政府首次在办公软件部分采用了公开竞标的方式进行竞价采购。参与办公套件投标的3家企业：微软（中国）、金山和中文2000公司先后报出自己的竞标价格：1000元、500元与300元。这也是在政府软件采购办公套件部分第一次采用这种价格透明的竞价方式。进一步保证了政府采购过程中的公正、公开和透明。最终，微软的Windows操作系统、金山的办公软件和熊猫软件的杀毒软件拿到了订单。

有人对于微软可以拿到订单一事感到费解，但有内部知情人士曾这样向本刊记者解释：“由于微软的操作系统目前可以实现的功能在很多部分具有唯一性，因此属于《采购法》允许的范畴之内。”

定义本国企业

北京市科委副主任俞慈声曾经透漏过这样一个消息，令那些国外的软件巨人兴奋不已。她说：“去年政府部门的软件采购为40亿元，占软件总体市场的14.1%，今年仍将大幅度增长，北京市政府部门软件采购今年将增长一倍。而在未来两年内，政府采购在同等性能价格比条件下，优先购买国内产品，而国内企业并不一定是指‘土生土长的’本国企业。政府鼓励跨国IT企业在北京设立软件研发机构和合资、独资公司，建立独立的产品开发生产基地，这样也被视为国内企业，成为政府采购中的优先采购对象。”



有人抨击对于“本国企业”定义的多面性会导致国外企业通过打政策的擦边球等方式堂而皇之地走入政府采购，从而影响到政府对于真正的“本国企业”的保护力度。譬如微软在中国设有亚洲研究院，因此它的属性就很难被界定了。对此《大众软件》有着不同的看法：我们认为，政府采购如果仅仅单纯地通过把政府的资金转入到国内企业一途来帮助企业发展，乃至中国软件业发展，无异于饮鸩止

对话：

永中科技副总经理章雷



■本刊实习记者 发条龙猫

关于如何看待政府采购的问题，章雷表示，政府确实是一个很重要的客户，意义很重大，但不能代表全部客户。政府采购法规定优先考虑国产厂商的产品，这并不意味着厂商可以原谅自己的产品做得比国外产品差，只有做得最好才能成功。永中会在市场策略上根据政府采购有所调整，但不是专门为政府采购服务。比如永中Office不仅有简体中文版，还推出了繁体中文版和英文版，在国内外直接与微软等厂商展开竞争，就说明了这一点。

接着记者问到，永中会不会根据政府办公需要对自己的软件进行相应调整。章雷回答，永中提倡根据需求制订解决方案，在“通用”的基础上体现灵活。在后续产品中，永中会把政府需要使用的功能做成模板或插件进行有选择的安装，不需要的功能则将其去掉以节约成本，降低价格。

对于永中会不会对政府部门采用一些特殊策略，比如成立专门的服务队伍等一些问题，永中的观点于金山截然不同。章雷重申，政府虽然是很重要的客户，但仍然只是客户，会与其他客户一视同仁，不会给予特殊服务，否则对其他客户是不公平的。

在永中Office跨平台使用，以及Linux在政府办公环境下的易用性问题上，章雷强调，永中使用java开发Office的初衷就是跨平台使用，从最早的版本就可以实现。软件的发展成熟需要一个过程，而且用户和软件之间需要磨合，就像当初Windows刚刚推出的时候，人们也同样不能接受一样。现在Linux的易用性有了明显的提升，这是有目共睹的。记者问到最近的Linux版权纠纷，以及微软与IBM签订一系列关于Linux的合作协议，会不会对永中的产品策略有所影响时，他回答说，我们最终还是要用Office来比Office，谁能胜利，应该用产品说话，这在任何平台上都没有区别。

最后，记者请章雷对政府采购的未来发展发表一些看法。章雷说，现在不仅政府，一些大中企业也开始进行大规模的软件采购。这其实是一个推进正版化的过程，目前的问题是买哪家产品的问题。等这个市场更加成熟后，才会向电子政务等更加高级的方向发展。

渴，或者说是回到了计划经济的老路上。企业的发展归根结底需要的是自身不懈的努力，以及市场的搏击与考验。对于整个中国软件业来说，所缺乏的仅仅是政府的钱么？其实我们尚缺乏很多，尤其是来自于世界的大资本、软件领域的技术以及掌握那些关键技术的人才。

政府要用采购的方式对这些进行宏观调控，引导我国的软件产业走上良性道路，而如果完全将那些拥有资本、拥有技术、拥有人才的国际企业拒于国门之外，我们如何能达到真正需要的目标呢？

总结

显而易见的是，在我国政府开始软件采购工作的两年时间里，始终贯穿的主导思想，是如何能更有效率地加速我国软件产业的发展。正因此，我们才会在这段时间中发现有如此众多的法律、政策的出现。他们存在的价值最直接地



表现了政府保护国内软件企业成长的力度。但是这种保护不可能是永久性的。

如今，我国已成为WTO当中的一员。在世贸组织中有一项专门的《政府采购协议》，其中明确规定：各实体在审查供应者资格时，不应在外国供应者之间或本国和外国供应者之间进行区别对待。此外，为确保选择性投标程序的最有效的国际竞争，各实体在与采购制度的有限实施相一致的情况下，对每一项拟议中购买，都应最大限度地邀请国内外供应者参加投标。各实体应以公正和非歧视性的方式选择供应者参加投标程序。

由此可见，我国政府采购给予中国软件企业的只是一个暂时性的机会。虽然《政府采购协议》（GPA）属于"复边贸易协议"，即仅对签字成员方有效，我国将在两年后才会谈判决定是否加入这一协议，但如果要我们的软件产品可以更好地走出国门，相信加入此协议只是时间问题，另外，目前包括微软在内的国际厂商都在询问政府采购全球化的时间表。按照国务院采购中心处长高志刚个人估计，到2010年，政府采购对国产软件的倾斜就将受到限制。

2010年我国的国产软件能够发展到何种程度？这个首要的问题总是令记者产生隐隐的担心。雷军曾说："我们必须抓紧这3~5年的时间，使自己变得足够强大，以应对国外软件厂商越来越激烈的竞争。"

下篇：数据与现存在问题分析

本篇报告的策划工作在近一年半以前便开始了。当时我们将政府采购各企业的中标数据定为了本文中最重要的部分。在此后时间里我们一直都在进行着有关政府采购数据的搜集工作。但是，当今天的撰写工作开始时，当我们拿出我们已经掌握的数据时，我们发现由于我国的政府采购才刚刚开始，因此这些数据显得零星、琐碎。此外由于每一地的政府采购几乎都被加上了"实验"、"试点"这样的标签，因此这些数据也不能完全说明全国各地对于软件的需求程度和今后的购买倾向等问题。为此我们只好将数据中相对重要的部分挑出，并进行必要的分析。

视野

ZDNet 2003年10月12日



芬兰的手机巨人诺基亚就前一段时间一位越南年轻妇女因为手机电池爆炸被烧伤而住院的事件发表了看法。

这起事件与前两次在荷兰发生的类似事件仅相隔几天，其中一起发生在上星期，另一起发生在8月份。

自从上次荷兰一位15岁男孩因为手机电池爆炸导致腿部被烧伤后，当地的消费者协会就表示会查明此事。

诺基亚移动电话部门的发言人Kari Tuutti指出："我们对越南发生爆炸手机的电池情况一无所知"，他又补充道，"目前世界上任何地方还没发生过一起使用诺基亚原装电池引起的爆炸事件。"

诺基亚引用了几例过去发生的，由于使用了未经授权的电子厂商生产的劣质电池而发生爆炸的相似事件。该公司表示，那些生产商无视安全规定，粗制滥造生产出来的电池一旦短路（如手机不慎摔在地上），就会产生高热乃至爆炸。

tom's hardware guide 2003年10月11日



新加坡基因组学会与美国一家医疗设备制造商正在共同研制一种微芯片，这种芯片可以在第一时间诊断出病人是否感染了致命的SARS病毒。这种50美分大小的芯片计划在明年年初——最早1月份推出。

将病人的鼻腔分泌物放在该芯片上后，芯片会在数秒钟之内诊断出病人是否患上SARS、流感或其他类型的呼吸道疾病。

基因组学会的一位官员表示，"病人患上流感、登革热或SARS的初期，都会显示出相似的症状"，而这种芯片则可以马上分辨是哪种病症，使医生得以尽早对症下药。

无法及时对SARS进行诊断让许多健康专家为之头疼，能立即诊断病症的工具的出现，对控制病情和由此出现的恐慌来说是一个巨大进步。

与之协作的这家美国医疗设备商的名称尚未透露。

一

首先是2001年底北京市政府的第一次软件采购工作。该采购中共有包括微软在内的8家国内外软件供应商参与了投标。最终确定的中标产品和中标单位是：操作系统软件2801套，中标企业是中软、中科红旗；办公套件11 143套，中标者是金山、中文2000；病毒防治类软件13 619套，中标企业分别是瑞星、金山、江民、新科。据了解，本次采购产品将全面供北京市政府下属的60多个委办局政府机关安装和使用。

此外，我们由金山公司提供的数据中看到，金山公司中标办公套装软件WPS Office 11 143套，最新发布的防病毒产品"金山毒霸2002"4540套，中标产品累计零售价值共1500万。11 143套与政府采购的总数完全一致，而中标的企业却不只金山一家。对此问题，本刊记者询问了金山公司的有关负责人员，他们称："中标企业包括获得了采购意向的企业，但是在这次采购中并不是所有中标企业都与政府发生了已订下金额和数量的交易。"

另外一点令记者不得不关注的是，微软的落选说明北京市政府将全部使用以Linux为平台的桌面操作系统，但在政府采购的办公软件及网络安全软件中，绝大多数都不是应用于Linux操作平台的软件。这些软件在政府采购后将如何使用？对此问题我们一直没有得到合理的解释。唯一听到的声音是前不久北京软件产业促进中心副主任胡青华表示，"现在有一些Linux桌面操作系统在用，但是试点还在做，发放下去以后就是做服务支持，做培训，做安装。若遇到问题，还有一个技术支持。"此外，北京某软件公司老总也曾说："我敢断言，政府所采购的Linux桌面操作系统有一部分是放在仓库里的，不信你去做个调查。"

这些不禁让我们对政府采购软件的使用情况产生了担忧。

二

2002年3月11日，上海市政府与微软达成协议，微软将在此后3年内向上海市政府提供微软的操作系统、办公软件以及服务器和防火墙软件，总价值为7000万元人民币。

此次上海市政府的计算机软件采购的另一个重点是计算机病毒防治产品软件，北京瑞星科技股份有限公司及北京冠群金辰软件有限公司最终获标，将为上海市政府提供60 000多套共计300万元的杀毒软件。

此次采购对于我们而言最有价值的部分在于采购过程中唱标人报出了各杀毒软件厂商的产品价格：北京江民新科技术有限公司KV3000多功能国际版单机版报价为150元（含3年服务费70元）；北京金山软件股份有限公司金山毒霸2002单机版160元（含3年服务费60元）；上海江民光华信息技术有限公司光华KV网络版1395元（免费升级3年）；北京瑞星科技股份有限公司瑞星2002单机版报价50元（含服务费5元），瑞星网络版45元（含服务费6元）；北京冠群金辰软件有限公司Kill 2000单机版42元，网络版Kill 6.0是143元。

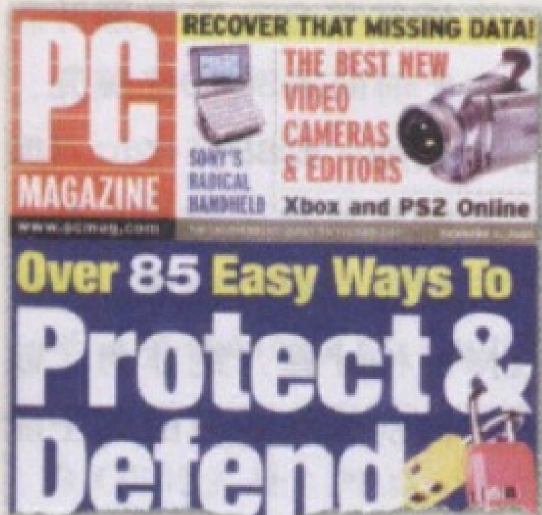
三

金山公司在广州与苏州两次政府采购中，其办公软件产品的再次获胜，不但给该公司带来了更大的发展空间，同时引来了不少闲言碎语。有人甚至直接表示："金山可以获胜，不是因为产品好，价格低，而是因为政府偏心。"但本刊记者通过长期以来对该公司的观察，却认为该公司可以成为政府"宠儿"的关键原因之一是他们不断推出新的市场策略。

以今年年中一段时间为例，金山、永中以及微软都在新版本办公软件未公布之前开始了自己的宣传策略。在宣传过程中，永中和微软所做的主要都是将新产品的新技术介绍给大众，而金山公司除了开展类似的教育活动外，还开办了在正式发布当天为老用户免费更换的活动。8月14日，国务院采购中心、商务部、外交部、安全部等15个政府机关率先进行了这一免费"换装"。

以记者的角度来看，金山的WPS 2003虽然比上一代版本有了明显的改进，但真正令人期待的却是明年即将推出的跨平台的办公软件——WPS V6。金山此举不但增强了政府对金山的信

PC MAGAZINE 2003年10月11日



电脑开机时需要键入密码，打开邮箱时需要键入密码，也许此刻用户充分感到了自己电脑的安全。但是，这些密码真的有用么？再考虑考虑吧。根据凯文·米特尼克，全球头号黑客出狱之后的说法，这些密码毫无作用。说这话的时候凯文距离数码录音笔有80cm的距离，因为根据判决他终生不能接触任何可能与电脑有关的东西……即使黑客破解你的密码失败，这也不说明你的电脑就是安全的。你仍旧要冒着被人偷窥的风险浏览网页，还有可能被病毒感染，被木马攻击，或者被人洗掉你的硬盘。那么，如何才能感到安全呢？特别是你在发送敏感信息，例如你的信用卡号码的时候。这真是个棘手的问题。随着信息平台的拓展，我们现在不仅在台式机和笔记本上面临这种安全问题了，PDA也成为新的攻击目标。

下面我们会给出85种简单有效的数据保护方案，以解决读者的烦恼。当然，如果有效，你选择一项就够了。其实，最重要的安全原则，就是管好你的嘴……

CNET.com 2003年10月13日



一项关于光缆宽带接入服务的立法决议可能对目前这项炙手可热的网络高速接入服务行业产生严重的打击。第九巡回法庭日前在旧金山通过的决议案矛头直指向联邦通信委员会，该委员会一直以来是宽带接入服务的官方保护伞，他们认为宽带光缆接入服务应该作为一项独立的"信息服务"存在。这样，联邦法律关于"电讯通信服务"的种种立法就无法适用于宽带服务。如果此项法律正式生效，那么现有的宽带服务提供商将不得不遵从相关法律，将垄断下的宽带线路分别租借给不同的子公司，进行独立的竞争。与此类似的一个案例是Baby Bells——Verizon 通讯、SBC 通讯、Qwest国际通讯以及BellSouth通讯目前提供的电信服务，而从前他们都是Bell（贝尔）的一部分。

有竞争，对社会和大众来说，都是好事。

对话：

微软（中国）有限公司副总经理黄斌

■本刊记者 司马平安

大众软件：请问微软是如何看待政府采购的？

黄斌：微软与高科技产业的其他企业一样，很高兴看到政府采购是朝着开放、透明、规范化的方向发展。我们相信政府机构和其他技术用户，为了更好地满足自身需要及充分考虑政府所服务的广大企业和公民的特点，会本着提高政府的综合效率以及为公民提供更好的服务的原则，来选择多种软件平台和其他相关技术。在技术和产业全球化的今天，这些软件和技术将不局限于是国产的还是国外的，也不局限于是商业软件或是其他方式的软件。

大众软件：微软是否认为自己的产品符合政府采购的需求？

黄斌：绝对是。全球几乎每一个政府都采用微软的软件平台和相关技术及服务。微软产品的普及率、易用性以及较低的综合成本等特点，与政府服务于各类企业及广大不同教育程度、不同技术技能的公民的特点相符。

大众软件：微软对于目前所拿到的订单是否满意，为什么？

黄斌：在过去的一年里，从中央到地方，各级政府都采购了微软的产品，微软非常珍惜为政府信息化作贡献的机会，微软期待着继续和政府用户深入沟通，以便为政府信息化作出更大贡献。

大众软件：微软认为政府采购的软件产品特点是什么？

黄斌：我们认为由于政府所服务的企业和公民人多面广、技术水平参差不齐，这都决定了政府采购的软件需要易于使用；由于政府机构类型多样、地域广阔、服务对象庞杂，对采购产品的标准化程度有较高要求（信息化及现代化程度高的城市需要与国际接轨）；由于国家的经济发展迅速、政府改革力度大、政府组织机构调整较快、政府工作流程进步快，软件配套需要具备灵活和快速应变的能力；由于政府机构规模大、分布广泛，为其提供产品及其服务的软件厂商必须能提供与之相适应的覆盖面广、人力资源丰富的培训和服务体系；由于政府服务是持续性和永久性的，这就要求为其提供服务的软件厂商具备可持续发展的能力，所提供的软件产品也能不断创新发展，与时俱进。

大众软件：微软会根据政府采购的要求改变自己的产品或推出有针对性的新产品么？

黄斌：首先，微软产品所具备的易用性、功能的丰富性、广泛适用性、服务体系的完备性是各地政府纷纷采用微软产品的原因；其次，针对政府用户的应用需求，微软对中文版产品做更适合于政府用户特点的客户化工作；最后，微软的软件平台也为政府指定的合作伙伴开发适合政府需求特点的丰富的应用软件提供了更加强有力的支持。

大众软件：你认为价格因素在政府采购过程中是否占据主导地位？

黄斌：政府采购的软件成本应包括：一次性采购成本、培训成本、使用成本、服务成本以及低效率所造成的机会成本。政府采购软件、建立政府信息系统的根本目的是为了提高综合效率和更好地为公众提供服务，政府采购软件也是要帮助政府为其所服务的对象提供最好的服务，所以应该充分考虑到其信息化的特点和需求，而不应仅仅考虑一次性采购的价格。

大众软件：你认为目前政府采购所采用的竞标、评审等方式是否合理，还需做哪些改正？

黄斌：我们非常高兴地看到政府采购通过采用竞标、评审等方式，在朝着开放、透明、规范化的方向发展。我们希望政府在评标时应考虑到相关的重要因素，比如与国际接轨，综合考虑产品的功能、厂商的培训能力、售后服务的能力及总成本投出等因素。

大众软件：微软对政府采购用户的策略是什么？

黄斌：微软一直致力于为中国政府用户提供世界领先的软件产品，为政府用户的信息化建设提供强有力的软件计算平台和解决方案。我们将继续与软件业界共同努力，支持政府发展一个生机勃勃的软件生态环境和IT行业。我们期待政府在通盘考虑软件产业发展策略和软件价值的基础上决定采购计划，从而达到提高政府采购资金使用效益的目的，切实为政府和公民带来利益，并且支持本土IT产业的健康发展。微软将和政府指定的合作伙伴一起，提供符合政府应用特点及安全需求的定制服务，并针对中国政府的应用需求，对产品作适合于中国政府特点的客户化工作。

大众软件：微软认为政府采购的明天将向何种方向发展？

黄斌：根据各国政府采购发展所经历的过程，我们相信政府采购将会朝着更加规范、透明、规范化的方向发展。具体到软件采购，我们相信政府将会更充分考虑到软件产业发展的整体战略和软件价值，符合政府提高采购资金的使用效益，符合取之于民、服务于民的最高宗旨。

任，同时也为自己带来了更多更为“可贵”的老用户。国务院采购中心的费处长在接受记者采访时也称：“推广国产软件真是有很多酸甜苦辣，部委为了推广WPS的使用，为此先后举办了12次学习培训班，培训了380余人。”

如果政府中的每个具体使用者都是金山的“老用户”，而金山又完全是“土生土长”的国内企业，试想，今后的政府采购在办公软件领域还能选择谁？

还有一点必须说明，本刊记者通过对现有办公软件的悉心对比，切实感受到国内的产品与微软相比仍存在着不小的差距。当我们还将目标紧盯在对于微软产品的兼容时，微软已将自己的产品全面升级为可以充分利用网络优势，提高办公效率的Office System。“System”一词绝非虚名，事实上本刊记者每次试用这款产品时，都会惊异于它的强大与庞大，令记者感受最深的是，它的诞生已完全脱离了仅在单机使用的限制，而变成了企业可以广泛扩展的平台。

尾声

写到微软，记者不禁想起了这样一笔帐：

2002年，CCID预测中国的PC销售量将超过928万台，并且每年保守估计将按照20%的速度增长。到2003年，我们的PC销售量将达到1115万台。如果每台PC上面安装1套正版Windows操作系统，按每套Windows操作系统售价100美元计算，2003年，单操作系统这一块，中国就要支付微软11.15亿美元的费用。

另外，根据IDC的预估成长率，从2008到2010年，PC销售的成长率每年均比上年按照0.5%的比例递减，从2011年到2020年，按照0.75%的比例递减，从2021年到2030年最终递减到零增长。到2030年，中国的PC年销售量将达到2亿台。也就是说，2030年之后，以Windows操作系统按照100美元/套出售计算，每年中国将支付微软200亿美元的操作系统费用。而从2003年到2030年的数字之和呢？中国将累计销售超过29亿台PC，也就是说，我们每年单操作系统这一块，在不到30年的时间里，就要支付微软接近3000亿美元的费用。3000亿美元，30年，平均每年100亿美元。这只是操作系统的费用而已，办公软件又如何呢？

假定每1台PC电脑上面都需要安装1套Office办公软件，随着年PC销售量的增加，Office销售量将随之上升。而如果有2/3的电脑安装了正版Office软件，微软的Office单个升级版本价格是250美元，平均每2年半需要进行1次升级，升级价格按照微软公司的惯例，也就是250美元的60%计算，仅2003年一年就要支付给微软18亿美金。这样累计到2030年，我们需要支付4350亿美元给微软。加上前面的3000亿美元，共计7350亿美元，换算成人民币，这个数字将变成：5.88万亿。（微软的产品线非常广泛，因此实际可能出现的数额甚至高不可侧。）

以上的计算，虽然只是一种臆测数据，但数额之高恐怕足以令某些国人不敢再使用微软的产品。我们给出这样两种计算，绝非为了鼓励中国大众拒绝微软的产品，而是希望人们，特别是产业界的人士能够产生紧迫感。

微软是这样，而如果我们计算Intel、计算NVIDIA……以及所有那些在IT领域具有霸主地位的国外诸强时，结果又会如何？因此，2030年，当我老去的时刻，我最不希望听到民众无奈地说：”为什么世界上仍然只有一个微软。”

我们也想有自己的微软，但IT既诞生于技术，它的革命也必将来源于创新。

文末，我写的虽是微软，但眼前却尽是那正被政府宠着的中国企业。

你的光盘 你的选择

——"N合1"多重系统启动安装光盘制作全攻略

晶合实验室 iCat

可启动光盘的历史

大多数人听说光盘引导可能都是从微软的操作系统开始的，微软第一个具备光盘引导功能的系统是Windows 95 OSR2，也就是俗称的"Win97"。其实，可引导光盘的概念早在1994年就被提出来了，但那时CD-ROM还属于很奢侈的外设，而且当时的主板BIOS都不支持这种新技术，CD-ROM都需要由操作系统来驱动，自然也无法实现光盘启动。另外，光盘引导也需要操作系统的支持，才能达到引导后自动安装的目的。由于技术上存在一些困难，所以直到1995年1月25日，才由Phoenix Technologies（著名的主板BIOS厂商，1999年收购Award以后，成为世界上最大的BIOS开发公司，控制着世界上70%左右的BIOS市场）和IBM共同提出了第一个完整的规范：可启动光盘格式规范1.0（Bootable CD-ROM Format Specification 1.0）——El Torito规范。该规范中对启动光盘的数据结构、镜像的配置、光盘的制作等方面都作出了详细的说明，当然还包括能识别可启动光盘的BIOS规范，如果没有BIOS的支持，可启动光盘也只能是镜花水月。后来，Phoenix又联合一些其他公司先后发布了一系列关于可启动CD-ROM的规范及标准，其中最具影响力的是在1996年1月11日和COMPAQ及Intel共同发布的BIOS启动规范1.01（BIOS Boot Specification 1.01），该规范为BIOS厂商提供了编写支持可启动光盘BIOS的标准。

2003年，CD-RW刻录机的速度升到了极限，价格也降到了谷底，令不少朋友为之解囊，再加上刻录软件的易用性也越来越好，刻录各种格式的光盘早已不是什么难事。唯一例外的是，这些软件都不具备制作多重系统启动安装光盘的功能。所谓多重系统启动安装光盘，就是指那些可以启动并且可以选择安装不同操作系统的光盘。大家在网上经常可以看到"2合1"、"3合1"甚至"16合1"的光盘，就是我们所说的多重系统启动安装光盘。那么，它们究竟是怎么做出来的呢？今天我们就要教大家制作这种光盘的原理及方法，只要按照步骤逐一操作，你不但可以成功完成讲解中的实例，还可以举一反三地做出适合自己的"N合1"光盘。



预备篇

光盘引导规范一直为El Torito（参见插文），其发布至今已有8年之久，一直没有更好的规范诞生，所以目前它仍是事实上的工业标准。El Torito遵循ISO9660标准，包括了单启动和多重启动两种启动镜像的制作方法。普通光盘、单启动光盘和多重启动光盘的工作原理互不相同（图1：这3幅光盘数据结构示意图从左至右分别代表：普通光盘、单启动光盘和多重启动光盘），从图中可看出整个光盘启动过程需要如下几个步骤：

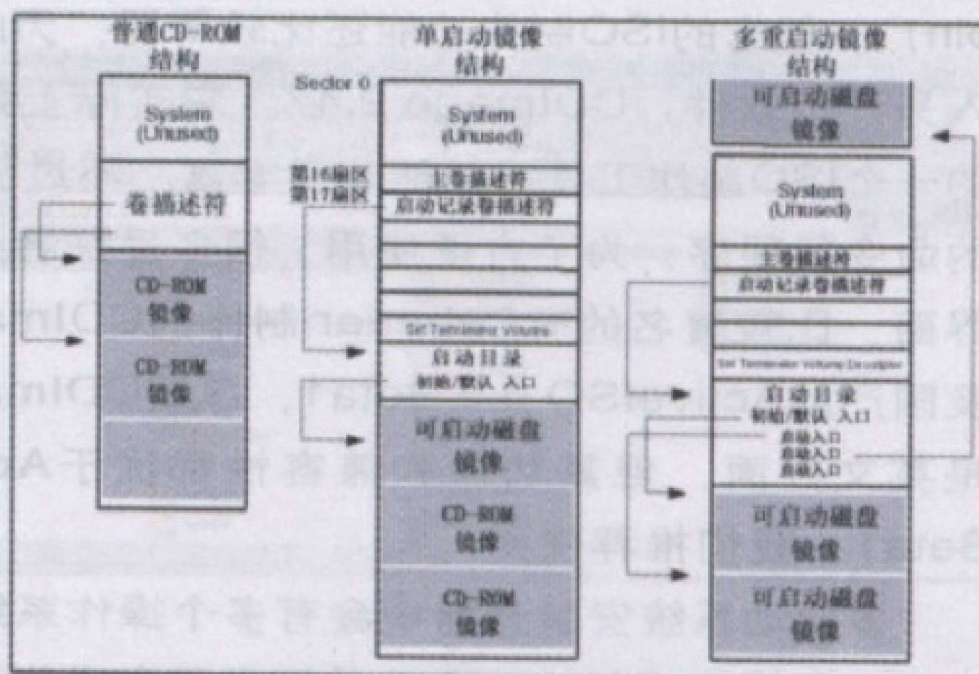


图1

1.BIOS首先读取位于第16扇区的"主卷描述符"，确认为启动光盘后，到第17扇区寻找"启动记录卷描述符"。

2.根据启动记录卷描述符中标识的地址查找"启动目录"，其中包含了"启动入口"信息。

3.如果是单启动光盘则只包含"默认启动入口"，根据其中信息直接执行第4步，如果为多重启动光盘，则会有多个启动入口，根据选择，进入不同入口后执行第4步。

4.从入口找到相应的"可启动磁盘镜像"或引导文件，然后按照其中的信

息执行相应的开机操作。

单启动模式比较常见，比如，现在Windows系列的安装光盘都是使用这种模式，尽管这种光盘格式的技术含量并不低，但由于大部分刻录软件都可以很好地支持这种格式，所以制作起来并不麻烦。表面上看起来多重启动光盘与单启动光盘的主要区别就在第3步，也不复杂，但由于实际应用很少，所以现在仍有不少主板的BIOS对其支持不好，在这样的主板上用多重启动光盘引导常常会出现各种各样的问题：不能启动、只能找到默认启动入口等。

为了解决这些问题，很多热衷于此的技术人员研究出了一些其他办法来实现多重启动，其中最为成熟可靠的方法就是"非模拟"（软盘、硬盘）式BIOS模拟法，这个名字听起来有些自相矛盾，其实不然。El Torito规范中所描述的默认启动项是一个模拟软盘或硬盘的镜像（即可启动磁盘镜像），而新的解决办法是默认由一个启动文件引导，然后加载启动菜单，根据选择再去寻找其他启动镜像或引导文件，这种方法说起来简单，实际上启动文件的编写以及菜单的设置都并非易事，这里就不详述了。

现在网上一些流行软件可以很好地帮助用户制作多重启动光盘，国外比较流行的此类软件主要有3款：Diskemu、ISOLINUX/MEMDISK和Boot Scriptor，其中Diskemu已经停止开发，但它的启动文件仍是目前兼容性最好的。不过这些软件也存在比较明显的缺点，比如它们都不是图形界面，这对使用造成了一定困难，而且也不能生成最终的ISO光盘镜像以便刻盘。

相比之下，国产软件EasyBoot就好用多了，它不但拥有图形界面，而且可以制作ISO镜像，更重要的是它也得到了Bart Lagerweij（Diskemu的作者）的授权。从3.55版开始，Bart Lagerweij甚至为它编写了新的启动文件（Loader.bin）。但它的ISO制作功能还比较薄弱，为此，我们还要引入另一个软件：CDImage 2.47，它实际上是微软内部使用的一个ISO制作工具，功能非常丰富，不过仍然是一个32位的命令行程序，为了方便使用，很多爱好者为其开发了图形界面，比较著名的有Cyberian制作的CDImage GUI Beta3及国产的ActiveISO 0.9 Beta1，尽管CDImage GUI Beta3是英文界面，但其功能和兼容性都优于ActiveISO 0.9 Beta1，我们推荐使用。

多启动系统安装光盘中会有多个操作系统安装文件的拷贝，但最后生成的光盘容量并不是所有操作系统安装文件容

ERD Commander 2003

早期的Norton Utilities for Windows版本中有一个制作应急启动盘的工具，它最为吸引人的地方就是可以利用大容量的Zip存储设备制作Windows启动盘，简单地说就是将一个微型的Win9X安装在Zip盘片上，通过Zip启动就可以直接进入Windows图形界面来维护系统。这无疑是一个非常新颖的思路，也使得系统崩溃后的拯救工作变得异常轻松。不过，当时Zip驱动器的价格相当昂贵，后来在性能与容量上又都无法与CD-RW刻录机相抗衡，所以，Zip始终没能在中国普及，Norton Utilities的这个功能也就很少有人用过。

从Win2000到WinXP，应急启动盘的制作一直是个大问题，系统自带的启动盘制作工具做出来的启动盘还不如Win98的好用，但是Win98的启动盘又无法识别NTFS分区。这种情况下，系统一旦崩溃就会很棘手。直到半年多前，Windows PE（Preinstallation Environment，预安装环境，以下简称WinPE）的出现，才使事情出现了转机。实际上，WinPE就是一个可从CD、硬盘或网络上启动的微型WinXP。不过令人沮丧的是，WinPE中的图形工具都必须通过控制台用命令行的方式调用，对于大多数只熟悉鼠标操作的用户来说还是太不方便、太不直观。Winternals公司从中看到了商机，他们基于WinPE开发了一套叫做ERD Commander的软件，通过这个软件可方便地生成全图形化的WinPE启动光盘的ISO镜像。不过，它是一个纯商业软件，不提供试用版或共享版。当前的版本为2003，其中还集成了不少系统维护工具。

通过ERD Commander 2003，你可以联网进行系统比对；可以进行文件管理；可以重置系统密码（这也可能引发一些安全问题）；可以恢复被删除的文件；还可以调用硬盘系统中的还原功能（仅限于WinXP或更高版本）等（插图1）。制作ERD Commander 2003操作系统时，你还可以加入自己需要的驱动。关于此软件的更多实用知识请留意本刊后续文章。

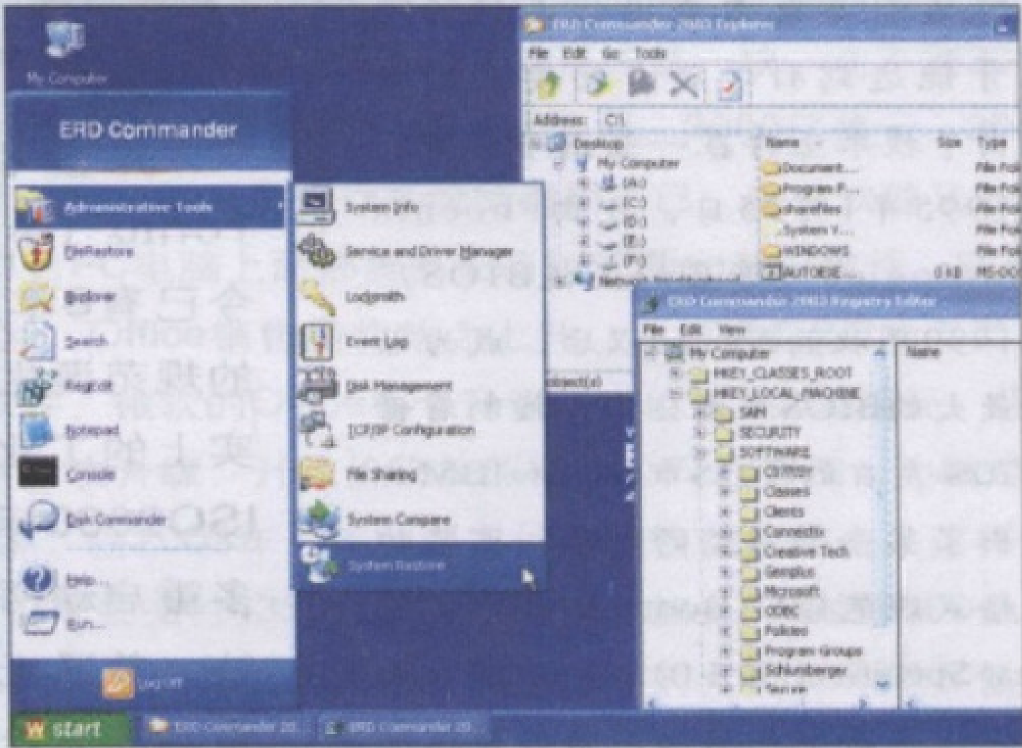


插图1

表一

软件名	在制作过程中的作用	参考下载
EasyBoot 4.1	提供启动文件，制作启动菜单	http://www.skycn.com/soft/9491.html
CDImage GUI Beta3/CDImage 2.47	制作ISO光盘镜像文件	http://www.tech-hints.com/prog/cdimagegui.zip
VMware Workstation 4.0.5	虚拟PC机软件，初步检验待刻录ISO文件可用性	http://www.onlinedown.net/soft/2062.htm
UltraISO 6.5	从Windows系统安装光盘的镜像中提取引导文件	http://www.skycn.com/soft/858.html
WinImage 6.10	提取/制作/释放启动软盘的镜像文件	ftp://ftp.smartversion.com/winimage/winima61.exe
WinRAR 3.20	用于解压Win2000的SP4和WinXP的SP1a及软盘启动组	http://www.onlinedown.net/soft/5.htm
UltraEdit-32 10.10a	文本及16进制编辑器，用它修改一些文件	http://www.onlinedown.net/soft/608.htm
Total Commander 5.51	强大的文件管理器，方便拷贝/替换文件	http://www.onlinedown.net/soft/17719.htm
Nero Burning Rom 6.0	用于刻录光盘	http://www.onlinedown.net/soft/3185.htm
Nero官方简体中文包	方便使用Nero Burning Rom 6.0	http://www.onlinedown.net/soft/3186.htm

量的简单加和，当中除了我们会去掉一些不必要的文件外，还可将相似系统（如WinXP的Home版和Pro版）中的相同文件共用，这样就会大大减少所需的光盘容量，这一点可从后文中看到。

说到这里，我们马上就可以开工了，不过在此之前，请您准备好待用软件（表1）。

当然，上述工具软件基本上都不是必备的，如果你有更习惯使用的同类软件，那么也没有问题；另如果使用EasyBoot提供的引导文件就不需要UltraISO 6.5这个软件了。此外根据你的需要，可能要使用到Win98 SE/Me、Win2000 Pro/Server/Advanced Server、WinXP Pro/Home及Windows Server 2003等系统安装光盘，另外有一个特殊的操作系统ERD Commander 2003（以下简称ERD 2003），基于Windows PE（可参考本栏目2003年第3期《一张光盘玩扫雷》），用于无硬盘启动系统，**详见插文**。

制作多重启动光盘对电脑配置基本上没有什么要求，但需要注意两点：1.足够的硬盘空间，一般来说最好留出两倍于所有操作系统安装文件大小的空间；2.使用Windows 2000/XP/2003 Server操作系统，因为CDImage为纯32位命令行程序，无法在Win9X/Me中运行。下面我们将以WinXP Pro+WinXP Home+ERD 2003的3合1光盘为主，Win2000 Pro+Win2000 Server+Win2000 Advanced Server+Win98 SE+WinMe+ERD 2003的6合1光盘为辅，为大家讲解具体制作过程。



制作篇

开始制作前最好先把所有文件集中在一起，制作一个ISO光盘镜像文件，看看一张光盘是否刻得下（ISO制作方法见下面的步骤15），再开始工作。现在市面上最大容量的CD-R盘片为870MB，如果你有DVD刻录机就更爽了，DVD±R有4.7GB容量，容下微软所有的操作系统后，还会有很多剩余空间。表二中列出了几种常见的N合1光盘所需的硬盘空间及CD-R规格。

表二

操作系统组合	操作系统数目	安装文件尺寸	ISO文件尺寸	适用刻录盘规格
WinXP系列+ERD 2003+Win98	4合1	1.5GB	850MB	99min，870MB
WinXP系列+ERD 2003	3合1	1.4GB	683MB	80min，703MB
WinXP系列+Win98	3合1	1.2GB	702MB	80min，703MB
Win2000系列+ERD 2003+Win98+WinMe	6合1	1.5GB	823MB	99min，870MB
Win2000系列+ERD 2003+Win98	5合1	1.3GB	636MB	74min，650MB
Win2000系列+Win98+WinMe	5合1	1.3GB	693MB	80min，703MB
Win2000系列+WinXP系列	5合1	2.1GB	835MB	99min，870MB

我们主要来制作列表中的第二种光盘，制作中大约需要3GB的硬盘空间（大约是安装文件尺寸的两倍），首先我们要创建光盘的目录结构（图2，目录下诸文件可按后文步骤一步步创建），先创建一个"MultiOS"目录，再建"Root"子目录，MultiOS目录下将存放最后制作好的ISO文件和启动文件"Loader.bin"，而Root目录就是后面生成启动光盘的根目录，下面说说该目录下的结构。Root目录下有6个子目录，其中"i386"和"Documents and Settings"目录是ERD 2003光盘内容的完整拷贝，"EZBoot"目录中存放了启动菜单文件及各系统的引导文件，"WXPP"/"WXPH"目录中分别存放了WinXP Pro/Home的软盘启动组文件（参见后文），最后的"WinXP"目录下又有"WXPP"和"WXPH"两个目录，分别存放相应系统的安装文件。

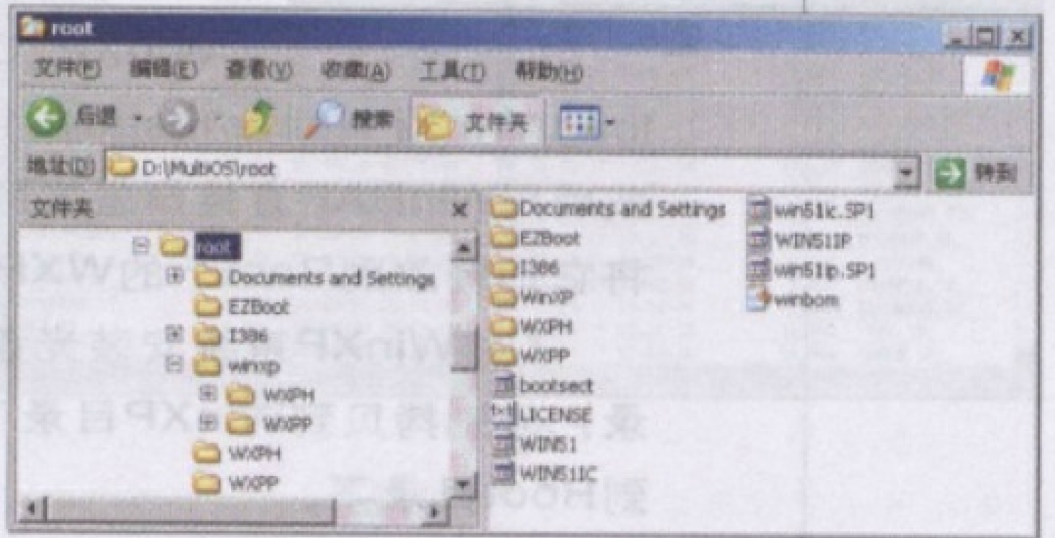


图2

创建目录结构时，所有目录都可根据自己的意愿起名字，但"Root"目录下及"WinXP"目录下的"WXPP"和"WXPH"，无论怎么起名都要不多不少正好4个英文字符，而且"Root"目录下及"WinXP"目录下的相应目录名必须保持一致，这两点非常重要，一定要记住。另外，"EZBoot"是EasyBoot的默认目录，如果你要用其他名字，请按照下面第1步的方法去做。

看到这里，读者可能还是一头雾水，什么目录结构、



图3

什么软盘启动组、什么启动文件和引导文件等还不是太明白，也不知道究竟要拷哪些东西，没关系，下面我们就手把手地一一教给大家：

1.安装EasyBoot 4.1，然后执行主程序（图3），它会打开一个默认的菜单文件，里面已经有一些建好的启动项。在EasyBoot的安装目录中将disk1\ezboot目录下的所有文件拷贝至上述创建好的Root\EZBoot目录中。如果你没有用默认目录名，就不要用这种拷贝的办法，而是打开EasyBoot，选"另存为"，然后指明路径，否则Loader.bin中的路径将不正确，而且用这种方法，Logo和背景图片仍需手动拷贝。

2.将EZBoot目录下的Loader.bin文件剪切或复制到MultiOS目录下，如果用剪切方法，则Loader.bin文件不会出现在生成的光盘中。将CDImage GUI Beta3或CDImage 2.47的执行文件拷贝到MultiOS目录下，这样可以方便后面制作ISO文件，特别是对CDImage而言，可以简化命令行中的路径，**这一步操作不是必须的**。

3.将CDImage GUI Beta3或CDImage 2.47的执行文件拷贝到MultiOS目录下，这样可以方便后面制作ISO文件，特别是对CDImage而言，可以简化命令行中的路径。

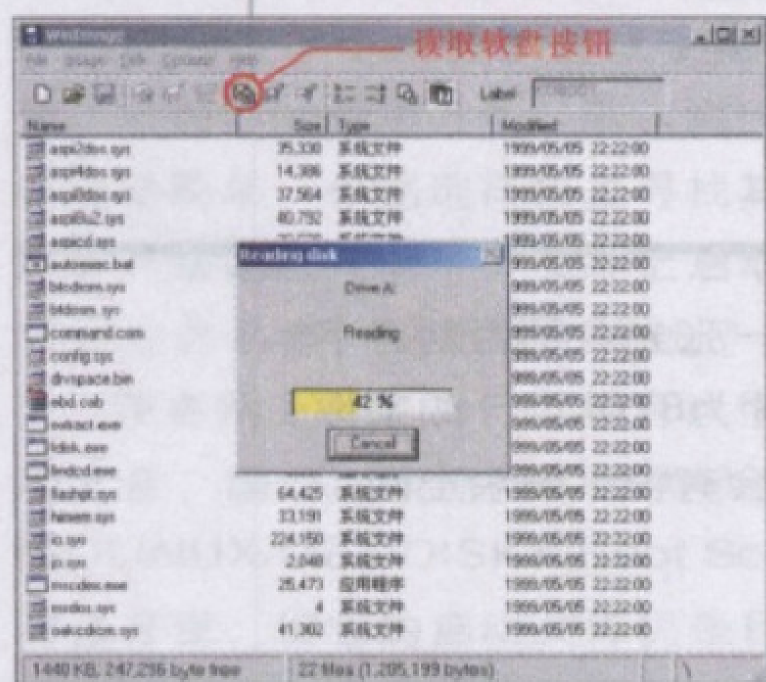


图4

4.找一张Win98启动软盘（如没有可到网上直接下载镜像或在Win98"控制面板→添加/删除程序"中制作），然后在WinImage 6.1中选择读取软盘（图4），待读完后再选择保存至EZBoot目录中，文件名扩展名为IMA（如98boot.ima，不要选择压缩的IMZ格式）。这一步是为了让光盘也可以引导至DOS下并驱动光驱，不建议用WinMe制作这个软盘镜像，因为通过它启动到DOS后，将无法安装操作系统。

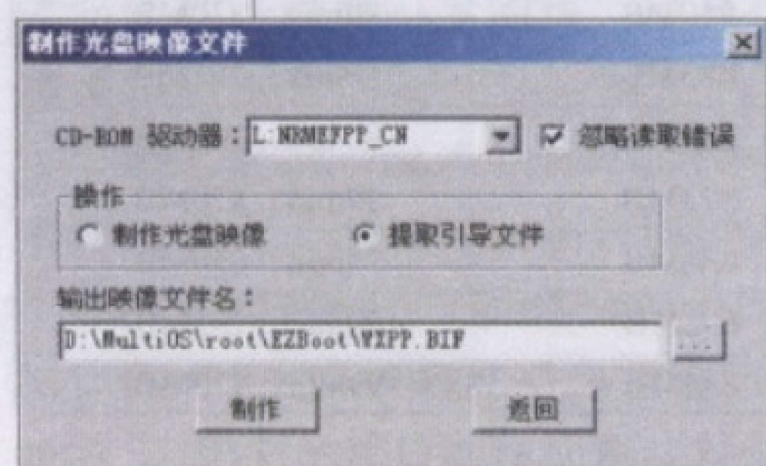


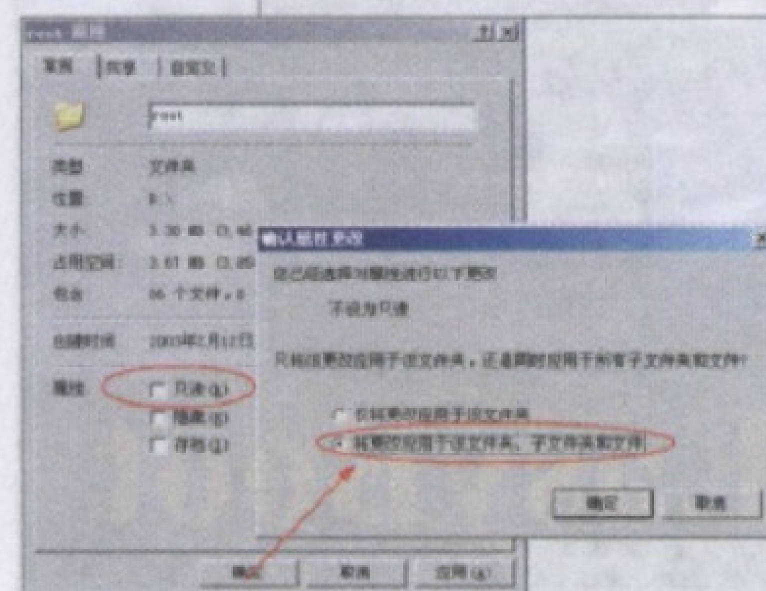
图5

5.利用UltraISO 6.5提取Windows系统安装光盘中的引导文件，Win2000/XP/2003 Server的引导文件是一样的，随便提取一个即可，文件扩展名为BIF。提取方法如下：插入光盘后选择"制作光盘镜像"，在弹出窗口中选择"提取引导文件"并设定文件名及路径即可（图5）。我们将引导文件分别命名为"WXPP.bif"和"WXPH.bif"并保存在EZBoot目录下，存两个是为了分别给两个版本的WinXP使用。当然，你也可以将EasyBoot提供的引导文件"w2ksect.bin"复制一份，分别命名，那就可以略过这一步了。

6.前面提到的软盘启动组，实际上是用于从软盘引导安装WinXP的一组镜像文件，由于多重启动光盘中安装文件的路径与原盘不符，所以要想安装自动开始，就必须利用软盘启动组。两个版本的软盘启动组都需要从网上下载：http://download.microsoft.com/download/whistler/Install/310994/WIN98MeXP/CN/WinXP_CN_PRO_BF.exe（Pro版）；http://download.microsoft.com/download/WinXPHome/Install/310994/WIN98MeXP/CN/WinXP_CN_HOM_BF.exe（Home版）。下载后用WinRAR直接解压这两个运行文件，得到6个镜像文件（cdboot1～6.img），再用WinImage将它们释放到Root下的WXPP和WXPH目录中。注意不要漏掉cdboot6.img中的System32目录。

7.将WinXP系统安装光盘上的I386目录及根目录下的文件（**注意**：无需包括根目录下的其他目录）分别拷贝到WinXP目录下的WXPP和WXPH目录中。将ERD 2003光盘中的所有文件直接拷贝到Root目录下。

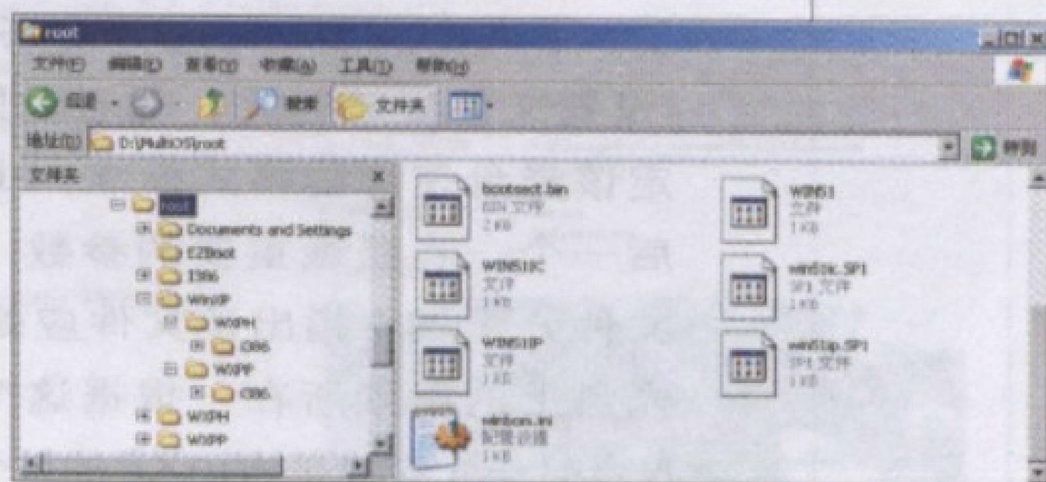
8.去除所有从光盘上拷贝下来的文件的只读属性。即右键单击Root目录，在关联菜单中选择属性，勾掉"只读"一项后确定，在弹出窗口中选择"将更改应用于该文件夹、子文件夹和文件"（图6）。


图6

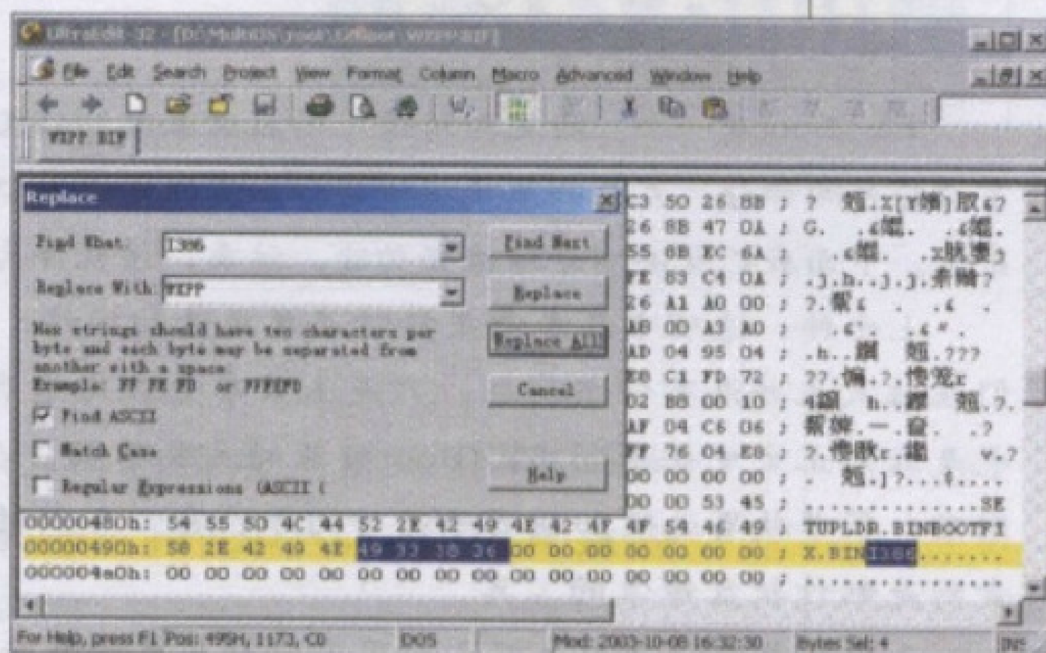
9.**此步不是必须的**，但由于WinXP已经发布了Service Pack 1a，简称SP1a，若能安装好系统后就已打好SP1a补丁，就会比较方便（**注意**：使用此方法后，只有正版用户才能正常联网激活），下面就教大家一种在安装目录中集成SP1a的方法：下载SP1a后，右键点击该文件，用WinRAR将其解压到一个临时目录里。然后进入其中的"I386\Update"目录，里面有一个名为"Update.exe"的可执行文件，在命令提示符窗口（开始菜单→程序→附件→命令提示符）中首先进入到update目录，然后输入：Update -s:[要集成SP1a的路径]，例如：Update -s:d:\MultiOS\root\WinXP\WXPP。完成集成以后你会发现在W2KP目录下多出一个叫"win51ip.SP1"的文件（Home版将是win51ic.

SP1），记住它们，下一步会有用。

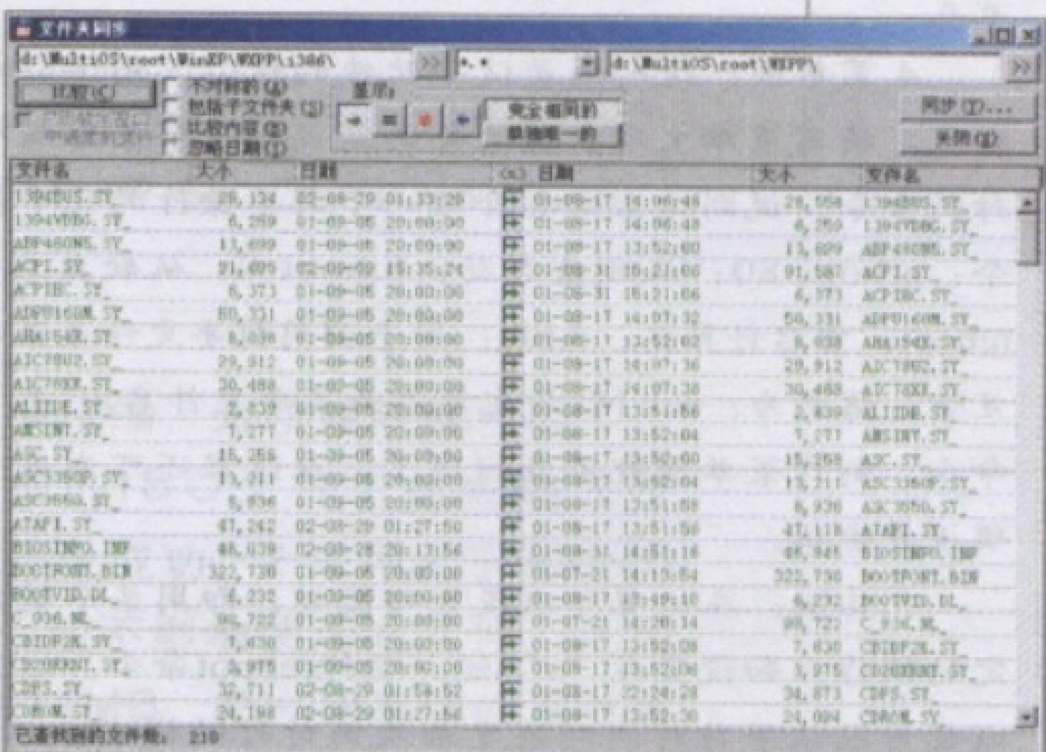
10.将两个版本都升级为SP1a后，将Pro版目录中的win51ip和Home版中的win51ic文件拷贝到Root目录下，再将它们共有的win51文件拷到Root目录下，最后是上一步两个扩展名为SP1的文件，不过其中的win51、win51ip和win51ip.SP1这3个文件在拷贝ERD 2003后应该已经具备可以不再拷。最后确保Root目录下有这样7个文件：win51、win51ic、win51ip、bootsect.bin、winbom.ini、win51ic.SP1和win51ip.SP1（图7）。拷贝这些文件是为了欺骗引导程序，让它以为这是一张普通的Windows安装光盘。至此，所有需要拷贝的文件都完成了，而且只要做好启动菜单，ERD 2003就已经可正常使用了，不过我们还得做一系列修改，才能让WinXP的两个版本正常安装。


图7

11.使用UltraEdit-32 10.10a修改EZBoot目录下的WXPP.bif和WXPH.bif（图8）：打开WXPP.bif，搜索并替换其中的"I386"为"WXPP"；打开WXPH.bif，搜索并替换其中的"I386"为"WXPH"。这一步的目的是为了让引导文件能够找到软盘启动组的目录。注意替换时要选中"查找ASCII"项，否则找不到目标，后面的修改步骤也是如此。


图8

12.集成了SP1a后，软盘启动组也需要更新，用更新后的I386目录中的文件替换软盘启动组中的相应文件，但不要替换System32目录下的文件，这个替换过程比较麻烦，通过一般方法很难做到，我们可以找一些目录同步的软件来协助完成。笔者一直使用Total Commander来管理文件，它就有一个同步目录的程序，很方便完成这个操作。选择好要比较的两个目录，然后选择单向同步的方向，选中"完全相同的"的选项，这样就只会比较文件名相同的文件，然后点击"比较"，确认无误后按"同步"即可（图9）。


图9

13.用UltraEdit修改SETUPLDR.bin，这个文件位于软盘启动组目录中，修改方法：打开d:\MultiOS\root\WXPP\SETUPLDR.bin，替换"I386"为"WXPP"，共4处；打开d:\MultiOS\root\WXPH\SETUPLDR.bin，替换"I386"为"WXPH"，共4处。这一步是为了纠正安装的路径。

14.用UltraEdit修改TXTSETUP.sif，它也位于软盘启动组目录中，但却是以压缩形式出现的，文件名为"TXTSETUP.si_"，所以修改起来比较麻烦。首先进入命令提示符或运行窗口，在相应路径下，运行：expand txtsetup.si_ txtsetup.sif，这个命令的作用是解压和重命名。修改TXTSETUP.sif的方法：打开d:\MultiOS\root\WXPP\TXTSETUP.sif，替换"SetupSourcePath = "\""为"SetupSourcePath = "\WinXP\WXPP\""；打开d:\MultiOS\root\WXPH\TXTSETUP.sif，替换"SetupSourcePath = "\""为"SetupSourcePath = "\WinXP\WXPH\""。修改后，将TXTSETUP.sif改名回"TXTSETUP.si_"即可，尽管它没有真的被重新压缩，但安装时，解压程序仍然可以正常"解压"它。至此所有的修改就完成了，只要按照插文中讲述的方法制作好启动菜单以后就可以刻盘了。

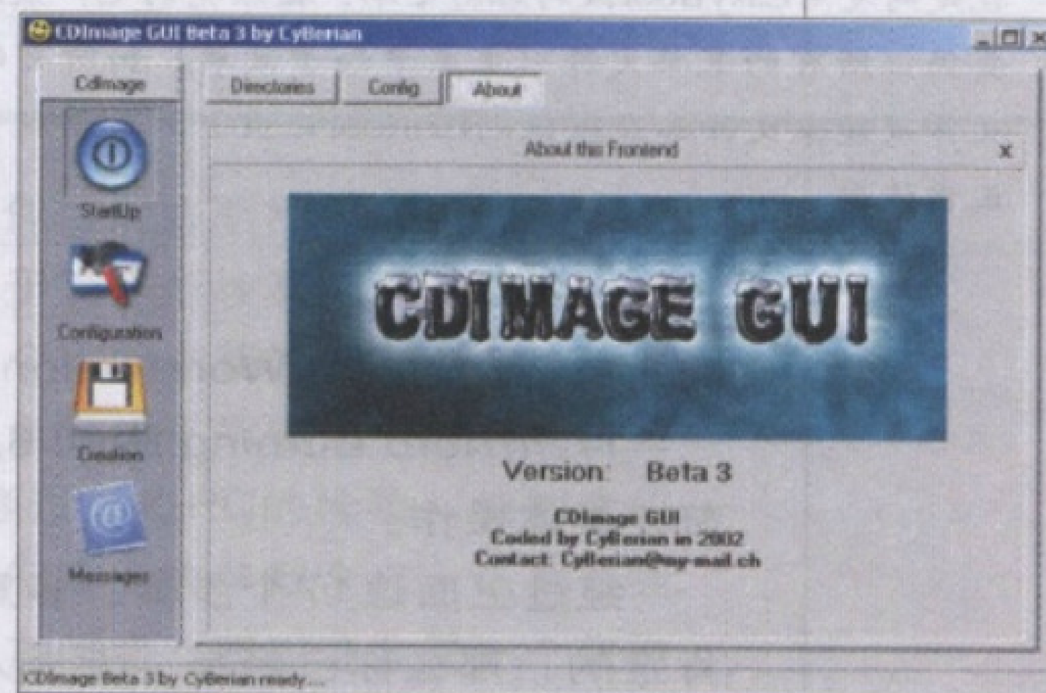


图10

15.由于前面第一步已经用EasyBoot生成默认的菜单文件（扩展名为"EZB"），但默认菜单肯定不能满足需要，因此需要在默认文件的基础上进行修改，**具体方法请参见插文**。如果启动菜单已做好，并保证菜单文件*.ezb及相关文件已存放在EZBoot目录中，下面便可以制作ISO文件了。为了简单起见，我们只讲解CDImage 2.47的制作方法，至于它的图形界面——CDImage GUI Beta3

大家可以自己研究一下（图10），界面中的每个选项都会注明相应参数和说明。具体命令是：

```
cdimage -lMultiOS_3in1 -t10/08/2003,17:30:00 -g -h -j1 -bd:\MultiOS\loader.bin -o -m d:\MultiOS\Root d:\MultiOS\3in1.iso
```

下面来讲解一下这个命令，前面3个参数：-l、-t和-g都不是必须的。-l设置ISO镜像卷标，-t设置文件生成时间，-g表示使用格林尼治标准时间。-h表示制作时包括隐藏文件和目录，-j1规定该光盘使用的格式标准，-b指明引导文件路径，-m表示可以制作大于650MB的ISO文件，最后一个，也是最重要的参数"-o"，它可以优化文件，使同样的文件只保留一个，并在光盘的文件分配表中指出该文件应处的所有路径。它就是能将总共容量数GB的多个操作系统刻在一张光盘上的奥妙所在。根据这个原理，各操作系统中一样的文件越多，就越容易被优化。所谓的N合1，通常就是WinXP的N个OEM版的合集之类的情况，这种情况下各操作系统的安装文件几乎都是一样的，自然就很容易做多，但是意义不大。

EasyBoot的使用方法

EasyBoot是一个"所见即所得"的启动菜单制作工具，具有很强的定制能力（参见正文图3），同时也具备简单的ISO制作功能。其窗口分为两部分：左侧的菜单编辑窗口和右侧预览窗口。它的5大项功能被置于编辑窗口的5个标签项中，预览窗口中则显示预置的默认菜单。下面我们就逐项介绍这些功能。注意，该软件为共享软件，不注册的话有很多功能限制，且一个菜单下最多只能有4个菜单项。

1.文件：这项中基本都是针对菜单文件的操作，EasyBoot的菜单文件的扩展名为EZB，分为主菜单文件和子菜单文件两种，它们在格式上并没有什么区别，只是主菜单会在光盘启动时最先调用。菜单文件的默认存放目录为光盘根目录下的EZBoot目录，这也是我们正文中要求创建EZBoot目录的主要原因。在这里我们可以设置光盘启动密码，在菜单之前显示的Logo图片，菜单的背景图案，菜单缺省选项和缺省等待时间等。窗口右侧的一排按钮中最重要的就是"制作ISO"和"工具"，前者的功能不言而喻，后者则是制作软盘镜像的工具。

2.屏幕布局：这个选项主要用于设计屏幕的布局，可以划分出诸如默认菜单中的标题区域、菜单区域和说明区域之类的多个区域，并配以不同的背景颜色。

3.文本显示：可在屏幕的任意位置添加文字并设置文字的颜色，与菜单中的文字不同，这些文字项目不能作为任何操作的快捷方式。

4.菜单条：这一项是这个软件的核心，用于设计菜单样式，填写菜单文字，最主要的是设置每个菜单项所要执行的命令。说到这里需要介绍一下菜单操作的几个基本命令：a.boot 80：从硬盘启动；b.boot 0：从软盘启动；c.reboot：重启计算机；d.run：用于调用引导文件或菜单间的互访，格式为：run [引导文件名或菜单文件名]。有了这些命令，制作菜单项就不成问题了。在这里还可为每个菜单项设置密码。

5.其他：在这里可以设置功能键，即用某个键完成特定的操作，如设置按"r"键，执行reboot命令。这里还可以设计默认等待时间的进度条及倒计时的样式。

怎么样，用起来并不复杂吧？由于EasyBoot有较强的定制性，所以很容易做出漂亮又实用的启动菜单，如插图2就是网友用EasyBoot做的启动菜单，挺漂亮的吧？最后，只要保证所有的菜单文件（主菜单和子菜单）和所有的引导文件及镜像文件都在默认的EZBoot目录中，菜单就肯定能正常使用。

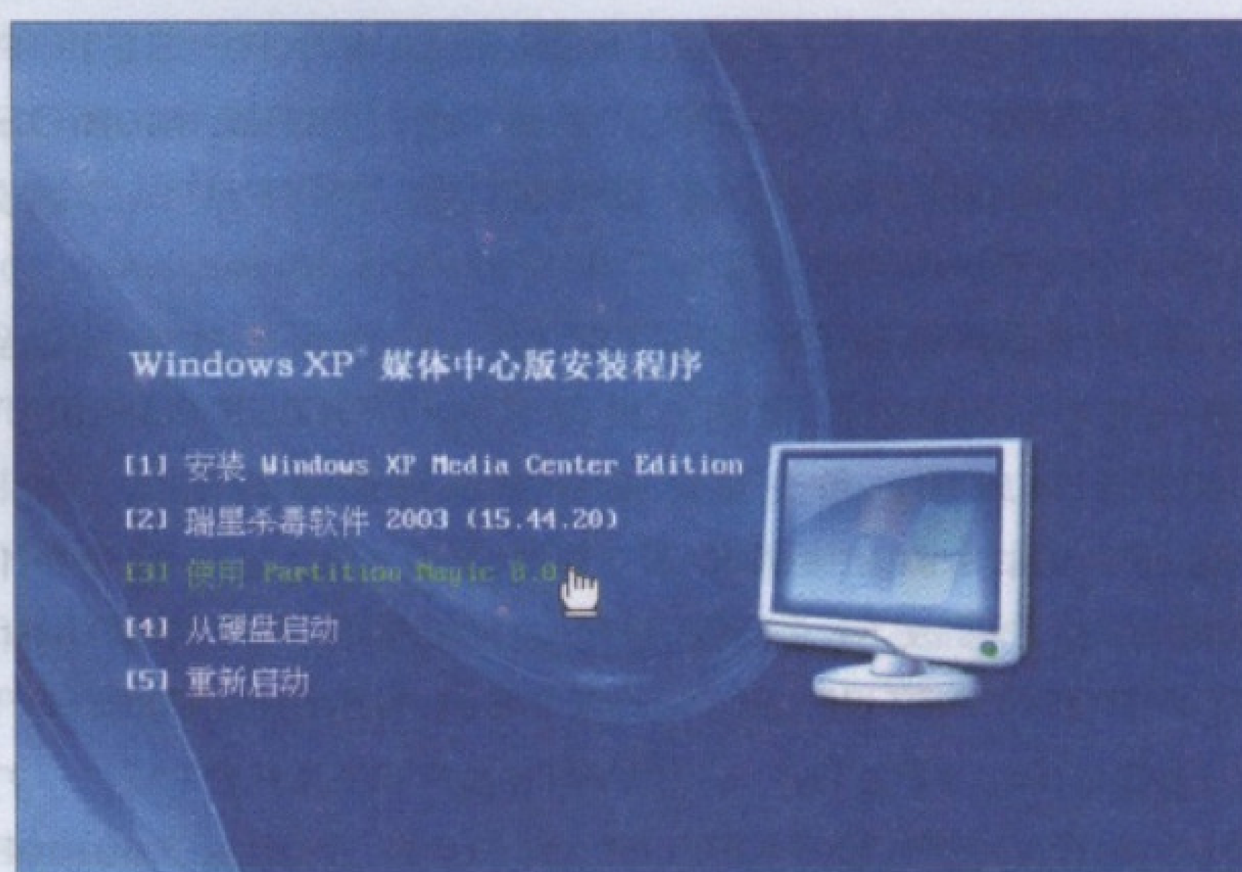


插图2

16.用VMware Workstation 4.0.5 Build 6030来检验ISO文件的正确性，**具体方法请见插文**。

17.用Nero Burning Rom 6.0将ISO文件刻录成光盘即可。由于这个软件非常普及，这里不再赘述具体操作。

经过上面这17个步骤，多重启动光盘的制作就完成了，怎么样，你成功了吗？如果答案是肯定的，那么你已经是"专业人士"了，完全可以举一反三地制作各种多重启动光盘，不过要制作含Win2000多重启动光盘的话，还有一些小小的不同，下面就简单讲讲如何制作Win2000系列+Win98 SE+WinMe+ERD 2003的6合1光盘。

用VMware测试ISO文件

VMware Workstation是一款非常不错的虚拟PC软件(插图3),同类软件本刊已经也介绍得不少了(参见本刊2003年第7、9两期的相关文章),其他的就不多说了,我们介绍如何测试ISO文件:1.安装好软件以后,首先建立虚拟PC,基本上不停地"下一步"就可以完成,注意一点,要根据准备安装的操作系统来选择虚拟内存的容量,以免因虚拟内存不足或过大而无法完成安装。2.打开Edit菜单中的Virtual Machine Settings选项,再打开窗口中设置光驱为"Use ISO image",然后选择制作好的ISO镜像。3.启动虚拟PC,按F2进入BIOS设置,在Boot一项中设置光驱优先启动。4.重新启动虚拟PC,如果虚拟PC能从光盘启动并开始安装,一般来说就没什么问题了,如果有足够的耐心和硬盘空间,可以把操作系统装完试试,另外,更重要的是最好试试每个菜单项和功能键是否都可用,看看ERD Commander 2003能否正常使用。若都没问题就可以开始刻盘了。

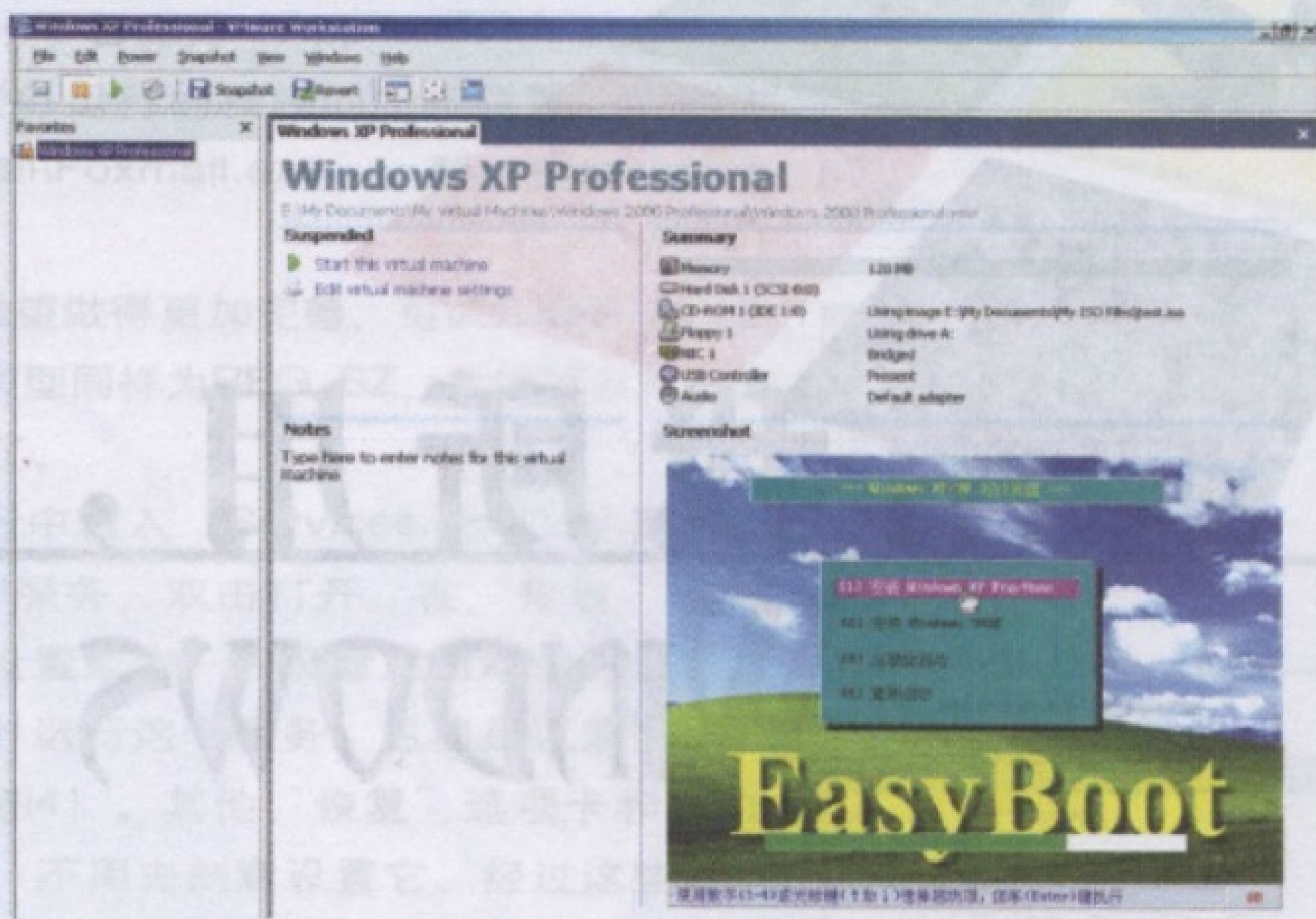


插图3

首先按照创建目录两条重要原则,创建有关Win2000系列3个版本的目录,然后将Win98/Me系统安装光盘中的"win98"及"win9x"目录拷贝到Root目录下,再把ERD 2003光盘内容全拷贝到Root目录下。下面我们就指出有关此光盘不同的步骤:

5.还要提取Win98/Me的引导文件,Win98的引导文件也可以用EasyBoot提供的镜像文件"setup98.img"。

6.Win2000的软盘启动组镜像文件都在系统安装光盘的BOOTDISK目录中,里面有4个文件CDBOOT1~4.img。

9.Win2000应集成最新的SP4,集成后新生成的文件是cdromsp4.tst。

10.Root目录下应该有文件是这5个:CDROM_IA.5、CDROM_IP.5、CDROM_IS.5、CDROM_NT.5和cdromsp4.tst。

13.这里需要修改的项目只有3个。

14.这一步变简单了,因为TXTSETUP.sif既没有被改名,也没有被压缩,直接修改就可以了。

除了这些步骤,其他步骤都采用雷同方法就可以了。最后制成的ISO文件可能会略大于800MB,有3种解决方法供参考:1.超刻,但不能保证所有CD-R都能刻录成功;2.采用大于800MB的光盘,现在市场上已有870MB容量的光盘,不过很少见;3.删掉一些不影响使用的文件,比如WinMe的安装目录,即Win9X下有一个叫"winme.wmv"的文件,有11MB,是一段系统的宣传录像,完全可以删掉。

总结

实际上,多重启动光盘的技术含量很高,好在现在有这么多的软件可以协助我们完成制作,所以整个过程并不算太复杂,也不需要具备太多的专业知识。不过,由于制作所涉及的面比较广,而且步骤较多,其中有些步骤还很容易混淆,所以在制作前,最好有一个比较完整的规划,并且记好制作要点和关键步骤,因为哪个环节出现问题都可能造成刻出来的光盘无法正常使用,还有就是要善于利用虚拟PC软件,尽量提高刻盘的成功率。有些时候ISO可以通过虚拟PC的检验,但刻盘仍然不行,这很有可能是制作ISO时的参数使用不正确,请读者对照我们给出的参数含义,认真查找问题所在。总之,多重启动光盘的制作并不完全依据现有规范,但向其兼容,所以这会是一个复杂而艰巨的"任务",而且可能需要反复试验和长久等待,但成功后的喜悦也是一般的DIY所不能代替的。P

用我所用，弃我所弃——WINDOWS XP服务详解（补充）

■广东 GZ

编者按： 2003年第18、19两期刊出Windows XP服务连载文章后，收到了不少读者朋友的来信反馈，我们也想能不能让这个内容更具实用性，这里针对连载文章中缺少的如何添加/删除服务的内容，作一些有益的补充，希望大家喜欢。

对于个人用户来说，WinNT/2000/XP系统服务的最大意义其实是在多用户环境下的应用。比如说在多个用户公用的机器上，某个用户想让某个程序在自己登录启动系统时自动运行，但又不影响别人的启动项目。添加到启动组显然是不合适的，因为会影响到其他用户的启动，也易被别人删除。对WinXP用户来说，可以试试把这个程序添加为一个服务。只要你设置好权限，只有自己才可更改服务，就不用担心上述问题了。

所以，服务实际上是一种多用户环境上机器资源有效的管理办法，即使是对于完全单人使用计算机的环境也是非常有意义，因为你可以在机器上设定多个用户帐号来分别对应平时的“工作环境”、“游戏环境”等，这样不同的用户帐号登录就可以对应不同的启动项目环境。同样基于这种原因，很多软件安装完之后，会自动在系统服务里面添加自己的服务，尤其是杀毒软件，如KV系列、Kaspersky、McAfee、诺顿、熊猫卫士等，这些软件安装时就自动安装了系统服务，但卸载就不是那么容易了，很多时候软件卸载了，但是服务项还在系统服务列表残留着，还常引起异常，诺顿甚至还专门推出了对应的专用软件卸载程序，但毕竟不是通用的解决办法。

那么，除了WinXP默认安装的服务外，我们如何把应用程序添加为服务呢？又如何将不需要的服务从系统服务中删除呢？有两个方法可以做到，分别是手动添加修改法和自动添加修改法。

一、手动添加修改法

手动将应用程序添加为服务，需要两个小软件，Instsrv.exe和Srvany.exe。这两个软件都是命令行工具，所以大部分的添加修改工作依然是需要自己手动完成。其中Instsrv.exe可以给系统安装和删除服务，而Srvany.exe则可以让程序以服务的方式运行。这两个软件都包含在Windows NT Resource Kit里，也可以到网上下载（http://postboy.myetang.com/files/srvany.exe，http://postboy.myetang.com/files/instsrv.exe）。然后把这两个程序保存在一个易记忆处理的位置，例如说放在D盘根目录下。下面我们举例来说明，如何把程序Foxmail作为一个服务添加进WinXP Pro操作系统中，并把这个服务命名为“Foxmail”。

1.选择“开始”→“运行”，在对话框中输入“CMD”并回车打开命令行窗口，在提示符后面直接输入“d:\instsrv.exe Foxmail d:\srvany.exe”然后回车（图1），意思是在系统中添加一个名为Foxmail的服务，其中的“d:\instsrv.exe”和“d:\srvany.exe”表示这两个程序保存的位置，而Foxmail则是你想添加的服务名称。

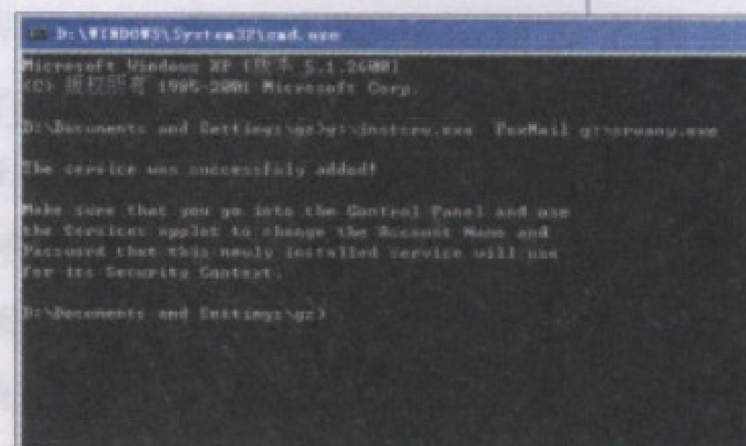


图1

2.然后在上述运行对话框中输入“Regedit”回车打开注册表编辑器，在

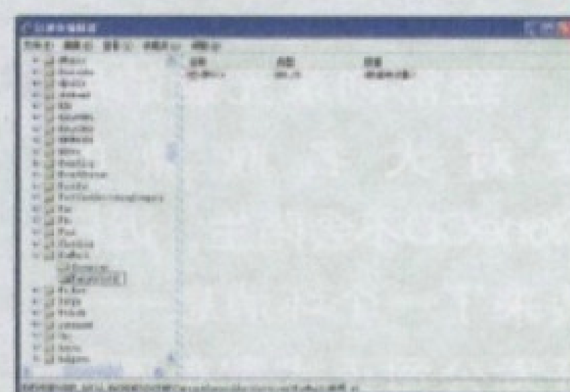
HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services下，找到刚才添加的Foxmail，点击鼠标右键，新建一个子项，命名为“Parameters”（图2）。

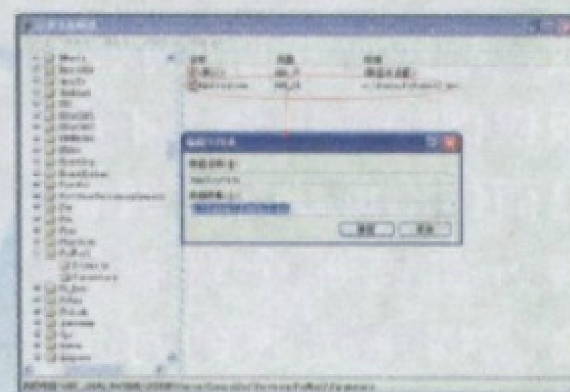
3.继续鼠标右键点击新建的Parameters，并新建一个名称为“Application”的字符串子键，数据类型为“REG_SZ”，数值为希望作为服务运行的程序的所在位置，本例中Foxmail程序安装在D盘下，即程序位置是“D:\Foxmail\Foxmail.exe”，那么把这个路径添入字符串值中（图3）。

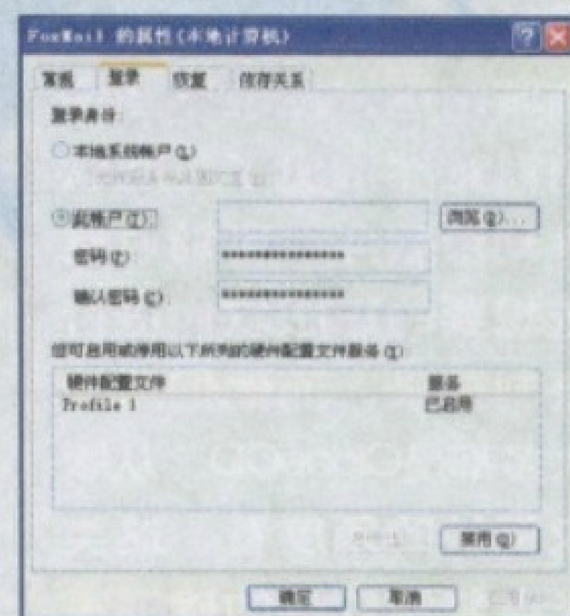
4.现在这个服务已成功地添加并设置好了。如果你希望做得更加完善，可以继续在注册表的Foxmail服务下建立一个名为Description的子键，数据类型同样为REG_SZ，数值可以写一些对这个服务的描述，这样在服务管理工具中就可以看到了。

5.最后我们需要对服务做一些必要的设置，在运行中输入“Services.msc”并回车打开服务管理配置，在列表中找到我们刚添加的Foxmail服务，双击打开。在“常规”选项卡上，我们需要设置这个服务的运行方式，按照需要设置或者一般设置成自动就可以了。而在“登录”选项卡下可以设置以什么用户登录系统时运行这个服务，这里是设置多用户不同启动环境的关键了，我们按照需要来设置即可（图4）。其他“恢复”选项卡和“依存关系”选项卡等的设置对于一般用户没有什么意义，不用去刻意设置它。经过这些设置后，服务就可以按照我们希望的方式和环境下正常启动工作。这时在任务管理器里，用户名为“SYSTEM”的Foxmail进程就是我们添加的服务。

如果在以后不想再运行这个服务，可以直接禁止它在启动的时候运行，或者使用Instsrv.exe程序删除。方法是在命令行下输入“d:\instsrv.exe Foxmail remove”，然后回车就可以了。同样可以用这个命令将系统中其他不想要的服务卸载。


图2


图3


图4

二、自动添加法

相对于第一种方法的繁琐不方便，微软显然是有所察觉，所以也发布了一个专用的系统服务添加和删除工具srvinstw.exe，较之上面两个工具来说，功能更加强大，不光可以应用在本地机器上，更可以将其应用在远程机器上。而且这是个图形界面的程序，其具体设置是步进式的，所以非常简单和方便（下载参考：http://nanhua.html.533.net/tools/srvinstw.rar）。下面我们仍然把程序Foxmail作为一个服务添加进本地机器上的WinXP Pro操作系统中，并把这个服务命名为“Foxmail”。

1.启动srvinstw.exe，选择“install a service”进入下一步（图5）。

2.选择“Local Machine”继续（图6），在下一步中为即将安装的服务取一个名字，这里输入“Foxmail”并继续。

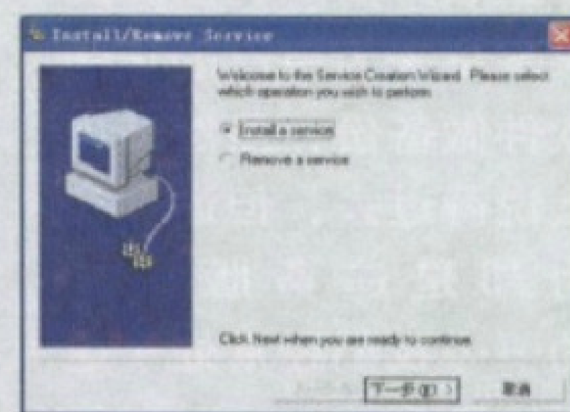
4.这一步选择选择将哪个应用程序安装为服务，在输入框内输入应用程序的路径或者是点击旁边的“browse”按钮在文件目录中选择（图7）。

5.选择服务的类型，软件通常选择“service is its own procees”即可，而如果是硬件的驱动和文件系统驱动选择相应的选项即可（图8）。

6.接着是设定服务的权限了，如果只希望服务为某个用户启动的话，选择“other account”，并输入相应的用户名和密码（图9）。

7.然后设定服务的启动类型，选“Automatic”（自动）即可，然后进入下一步，点“完成”即可将服务安装在系统内了，不用再做其他的手动工作（图10）。

要用srvinstw.exe删除一个服务更是方便简单，只需启动srvinstw.exe选择“Remove a service”，在下一步中选择“Local Machine”继续，然后在服务名称下拉框中选择要卸载的服务（图11），最后一步点击“完成”确认删除掉要卸载的服务即可。


图5

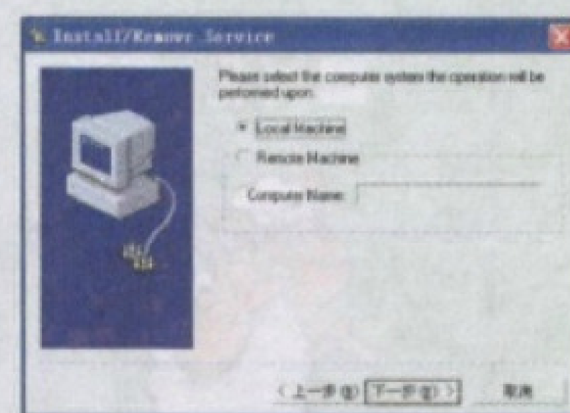

图6


图7


图8


图9

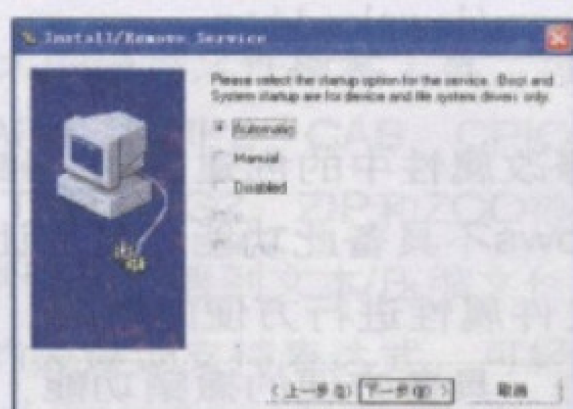

图10


图11

工具快报

经常刻录光盘的朋友对大名鼎鼎的CloneCD不会陌生，近日传来了一个坏消息——开发公司正式宣布停止CloneCD的开发和下载，起因就是新的软件版权保护法出台，不得已而作出此决定。看着官方页面那个背着行囊、挥手远去的可爱"绵羊"，笔者的思绪很复杂。国庆期间到电脑城闲逛，发现一些经销商竟然推出了正版软件刻录服务，可随意挑选想要的正版软件进行复制刻录，而他们用的大多都是CloneCD。从版权保护的角度看，这类光盘复制软件的确损害了正版厂商的利益。如果是拿来为自己的正版软件做备份，虽然情理上说得过去，但这种行为却是违背版权法的……我们经常处于这样的矛盾中。

■河北 李岩



全能系统助手——System Mechanic 4 Professional



□类型：系统优化 □版本：4.0
□大小：33.2MB □性质：共享
□未注册限制：30天试用期 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://sm.iolo.com/systemmechanicpro.exe

日前iolo公司推出了老牌系统优化设置软件System Mechanic的最新版本。功能更强大的4.0版本一经推出，就得到了广大电脑用户的喜爱和赞誉，著名的Download.com更是毫不犹豫地给了它最高等级的评价。这里给大家介绍的是Professional版本，集成了iolo公司的Search and Recover、System Shield和DriveScrubber软件（硬盘数据信息擦除工具），另外还包括杀毒软件Panda Antivirus Platinum 7，安装时可按需进行定制。原本就够漂亮的软件界面此次又做了精心改进，显示效果更加出色，美丽的按钮显得分外晶莹剔透。新版本的功能也得到了极大增强，增加全新的磁盘和内存碎片整理工具，新增的Spyware清除工具和禁止网页弹出窗口功能也更加体贴用户，另外对各组件进行了改进，整体功能更为强大。下面就各个功能模块的新增功能，给大家作一下介绍。

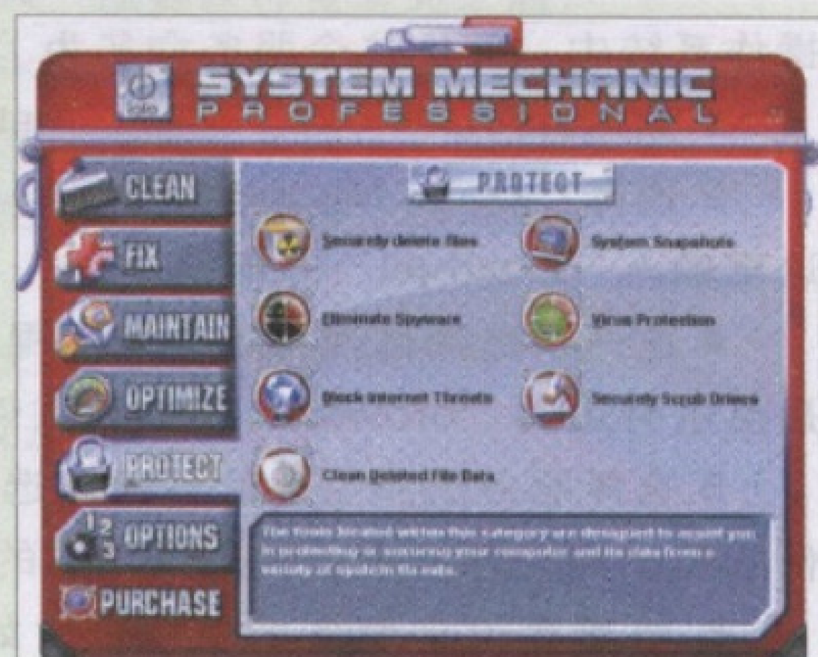
Clean（清理）——可对系统内的垃圾文件、重复文件和"痕迹"进行清理。选择Eliminate Web Popups则可对网络上讨厌的弹出窗口进行屏蔽设置。

Maintain（维护）——在Maintenance Wizard（维护向导）中，将各种系统优化设置功能集中到一起，以便快速简单地进行这些操作；在Scheduled Maintenance里，可进行定期维护设置。

Fix（修复）——除能修复注册表问题、损坏的快捷方式和清除无效的软件卸载信息外，还新增Recover Deleted Data功能，恢复误删的数据文件。

Optimize（优化）——可对隐藏的系统设置进行调整和优化，以提高Internet网速；Startup Manager可设置Windows载入进程，以加快启动速度，获得最佳性能；在Tweak Windows Settings里，则可细调和优化超过100种影响外观、安全和性能的Windows特性；新增高速磁盘碎片整理优化工具和内存整理工具，可方便地对硬盘碎片进行整理，或随时整理、恢复、优化内存使用情况。

Protect（保护）——新增Eliminate Spyware功能，可对系统中可能有网络安全问题的软件（如木马软件等）进行扫描和清除；选择Virus Protection和Block Internet Threats，可调用Panda Antivirus Platinum 7杀毒软件；Securely Scrub Drives则可调用DriveScrubber软件，用于彻底清除磁盘上的文件信息。

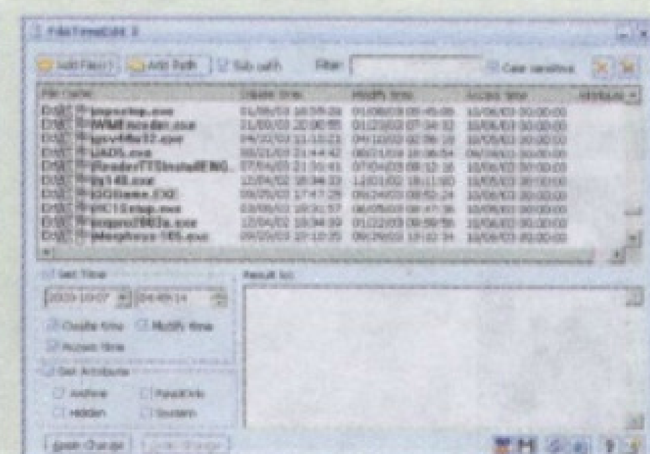


软件的主要功能一目了然。

方便更改文件日期——FileTimeEdit

□类型：编辑工具 □版本：2.06
□大小：711kB □性质：共享
□未注册限制：7200分钟使用时间 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.foryoursoft.com/download.htm

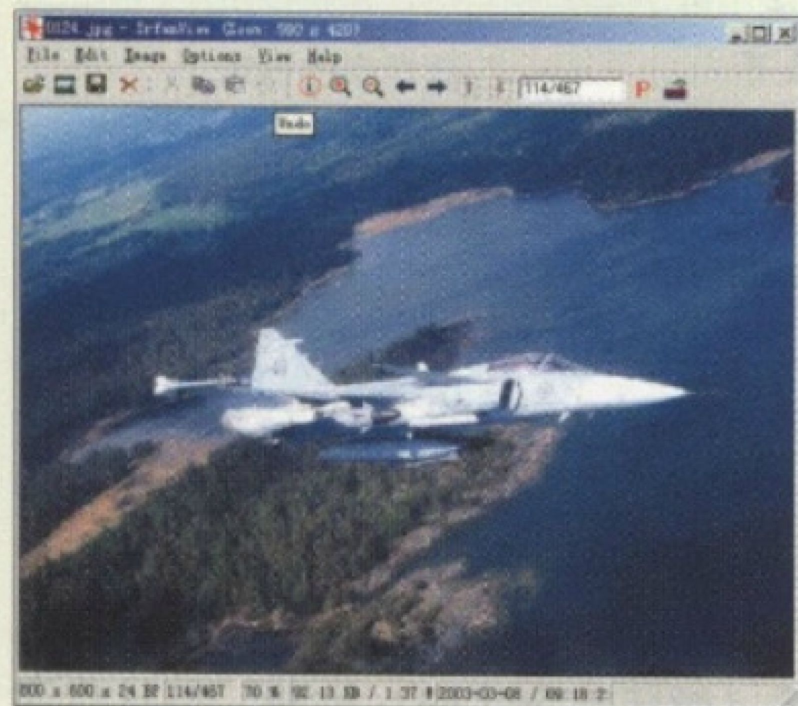
有时整理文件时，会想修改属性中的创建日期、修改日期和访问日期等信息，以便更好地进行管理。可Windows不具备此功能，实在让笔者感到苦恼——直到看到了FileTimeEdit。它可对所有文件属性进行方便的编辑。软件支持批量处理，可选择文件夹或多个文件进行修改操作，具备方便的撤销功能，可随时方便地进行恢复操作。小而专，这就是笔者对FileTimeEdit的评价。


除修改日期外还可修改文件属性。

不选择ACDSee的理由——IrfanView



□类型：图像浏览　□版本：3.85
□大小：817kB　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://irfanview.tuwien.ac.at/iview385.exe



清爽的界面让人想起当年的ACDSee。

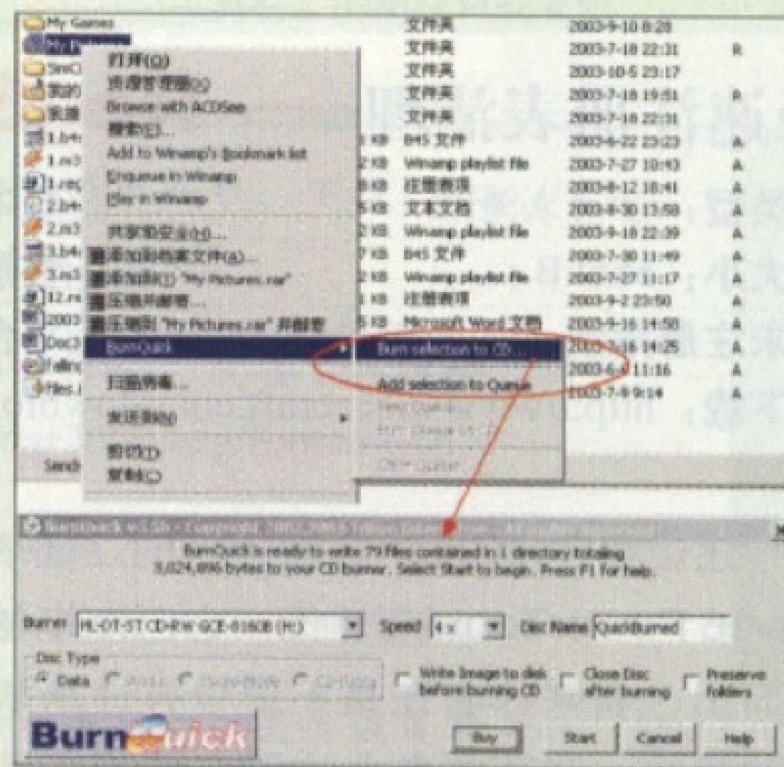
有谁还记得ACDSee是免费软件的那段时光？现在这款软件功能越做越全，而身材也随之"暴增"，却再也找不到当初使用的感觉了。这里推荐一款异常出色的图像浏览工具——IrfanView，相信它会是你不选择ACDSee的理由。IrfanView是一款快速、小巧、简洁、完全免费的图像浏览工具，软件仅有817kB，对初学者来说使用非常简单，而对专业用户来说功能也非常强大。软件支持格式很多，并且可对不同图像格式进行批量转换；能制作幻灯片，并将幻灯存为EXE/SCR（屏保文件格式）文件或刻录到光盘上；提供广泛的插件支持，可支持更多文件格式、实现更强大的功能；支持热键和命令行选项，具备截图功能；可为图像设置各种类型的特效，如模糊、曝光、浮雕等；可从EXE/DLL/ICLs文件中提取图标；支持Photoshop滤镜；可进行快速目录浏览和批量图像处理；可改变图像色深，提供剪裁功能；支持无损JPG旋转。

快速刻录——BurnQuick

□类型：刻录工具　□版本：3.5
□大小：555kB　□性质：共享
□未注册限制：15天试用期　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.burnquick.com/burnquickeval.exe



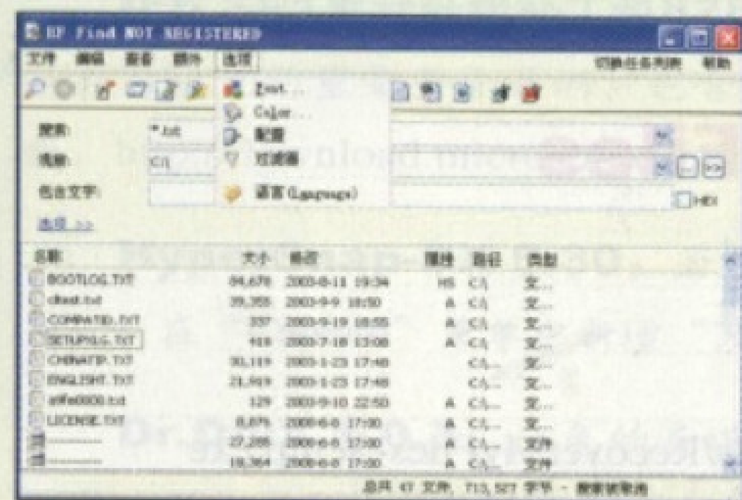
刻录原来可以这么简单——这就是笔者试用BurnQuick后的感受，这种风格让你不再觉得刻录软件难以上手。简单而言是一款简洁的数据/音频CD刻录工具，安装后，BurnQuick就会成为Windows文件浏览器的一部分，只需右击文件或文件夹，从菜单中选择"BurnQuick"，设置好弹出界面的一些选项，点击"Start"，BurnQuick就会对所选择的文件进行刻录操作，快速简单。软件的安装文件虽然只有500多kB，却具备强大的功能——可复制音频CD，创建数据、音频、混合模式和CD-Extra碟片，支持多段刻录功能；可编辑刻录列队，选择立即或稍后进行刻录；可选择刻录设备写入速度，具备CD-RW擦除功能。你所需要做的就是右击后再设置，无论对单个文件还是批量文件进行刻录，都非常轻松。它不是一个靠豪华界面来让你眼花缭乱的软件，但其出色的性能会让你感到震惊！唯一要说明的是这个软件有点挑刻录机，如果不能识别时就不能安装。



隐藏在资源管理器中的刻录软件。

搜索无极限——EF Find

□类型：系统加强　□版本：2.4
□大小：0.99MB　□性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□下载：http://www.efsoftware.com/dw/exe.cgi?fn

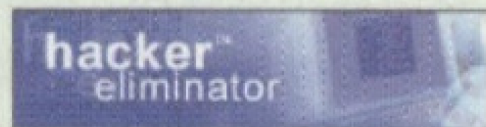


搜索也可以这样体贴……

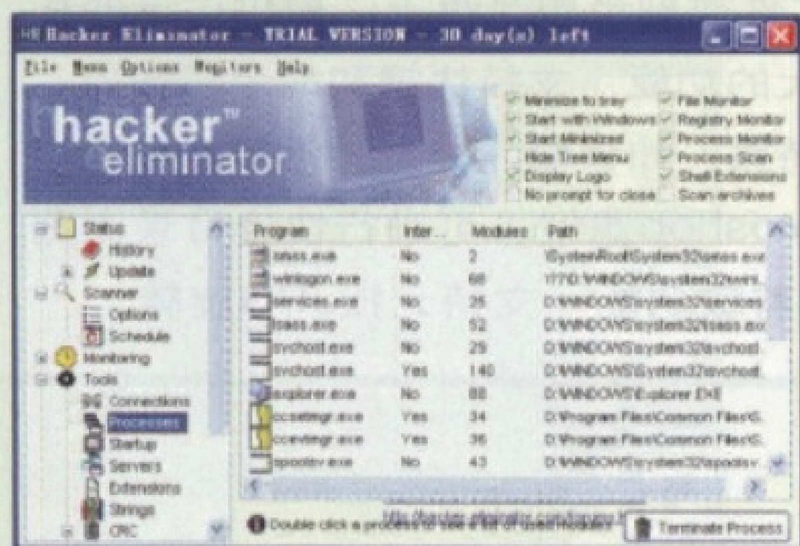
EF Find是一款功能强大的硬盘文件搜索工具，可搜索文本文档、常用的压缩或存档文件如ACE、ARC、ARJ、BZIP2、CAB、CPIO、GZIP、LHA、RAR、IMG、ISO（ISO9660）、TGZ、TAR、TGZ、ZIP和ZOO等。支持包含简体中文在内的20种多国语言，搜索功能非常强大，遇到文本/压缩文件时能分别对文本/压缩包内容进行寻找。软件搜索时使用的关键词支持表达式，可轻松面对各种复杂搜索；支持过滤搜索，可显著提高搜索效率；搜索完毕后还可将搜索结果保存为TXT、CSV或

HTML格式列表文件。表达式搜索是EF Find的特色功能，要使用它需先选择“选项”、“配置”里的“正则表达式”，当在文件中出现了表达式所描述的字符组成规则时，就会把这些文件找出来。还可使用过滤器进行搜索，此外还可设置文件日期、大小及各种属性。

Lockdown的接班人——Hacker Eliminator



□类型：网络防火墙 □版本：1.2
□大小：1.87MB □性质：共享
□未注册限制：30天试用期，不能清除木马
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://hacker-eliminator.com/hackereliminator.exe



对当前运行的进程进行监视。

谈到网络防火墙，相信很多读者都听说过Lockdown的大名——这款出色的工具软件在沉寂许久后终于停止开发，而替代它的就是这里给大家介绍的Hacker Eliminator。软件安装文件的大小不到2MB，运行时占用的系统资源比Lockdown要小很多。它采用的安全保护技术是目前最新的，整合了一些其他同类软件所不具备的功能选项。新的CRC（循环冗余代码）检测，可让你添加程序模块和启动程序到检测列表中，这样就可以看到这些文件是否被改动过；一些新近运行的程序还没有添加到进程允许列表中的话，进程监视器就会发出警告；此外，新的注册表键值也会被监视。软件易于使用，为你的系统提供最大限度的保护，有效防止木马程序和黑客；不像其他一些软件那样信任文件验证，它会即时自动警告你注意任何可疑行为，实时监控所有新的进程和隐藏程序；软件同样会监控那些添加自己到随Windows启动的程序，此外还具备其他多种易于操作的交互式监测功能。它的实时报警采用监控系统进程的方式，这一点与同类防火墙软件有所不同。

极速注册表清理——RegSupreme



□类型：注册表清理 □版本：1.0
□大小：586kB □性质：试用
□未注册限制：30天试用期 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.macecraft.com/downloads/RegSupreme_setup.exe

还记得RegClean这款优秀的注册表清理工具么？随着开发者以多功能系统优化软件jv16 PowerTools来替代，它已渐渐被人们所淡忘。目前全新的RegSupreme终于破茧而出，看来作者还是不愿舍弃注册表清理这一成名招牌的，呵呵。RegSupreme是一款超快、轻巧的专业注册表清理工具，采用全新技术的注册表清理引擎，开创了一个Windows注册表清理工具的新时代——不要以为这句话是广告，相信试用一段时间后你就会为RegSupreme的出色速度和优良性能感到震惊！RegSupreme支持包括简体中文在内的多国语言显示，能很方便地在自己熟悉的界面中进行操作，软件非常易于使用，无需掌握专业注册表知识；会自动尝试修复发现的问题；提供自动备份功能，可对程序所作的删除或修改进行备份；另外软件具备详尽的说明文档。

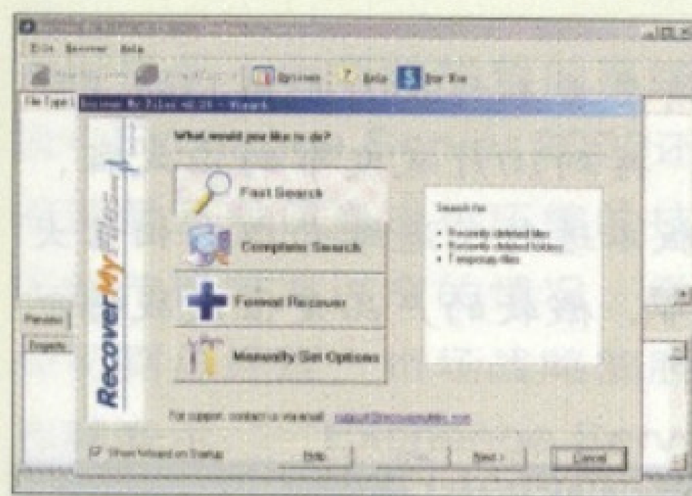


发现无效注册表键值。

轻松恢复——Recover My Files

□类型：数据恢复 □版本：2.24
□大小：2.19MB □性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.recovermyfiles.com/downloads/RecoverMyFiles-Setup.exe

Recover My Files是优秀的数据恢复软件，可快速方便地恢复删除的电脑文件，包括文档、图像、压缩文件、视频、MP3、E-mail等。可恢复意外


友好的向导窗口

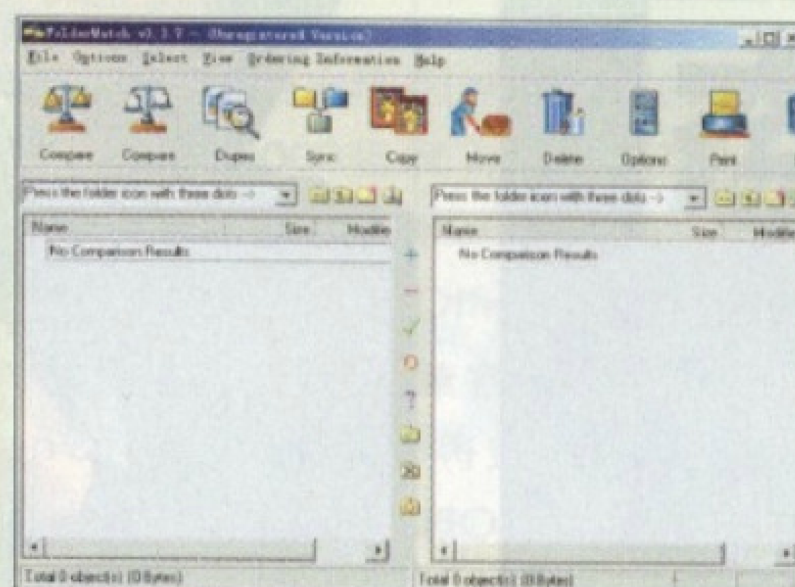
丢失或被恶意删除的文件，硬盘分区如因病毒感染或系统崩溃而丢失也可用此软件恢复。恢复操作只需要4个简单的步骤即可完成，主要特性包括：预览待恢复文件——在恢复那些被删除文件前，查看文件内容；可恢复超过45种格式的文件，全面兼容数码相机格式；可从CD或软盘进行无风险数据恢复。软件兼容所有Windows版本，兼容FAT 16/32和NTFS分区格式系统，使用Recover My Files不需要特别的专业技能，操作简单，会自动完成全面的文件恢复过程，另外值得一提的是，它还可修复受损的Zip文件。

保持同步——FolderMatch

□**类型**：系统加强　□**版本**：3.3.7
□**大小**：3.44MB　□**性质**：共享
□**未注册限制**：30天试用期
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.foldermatch.com/fm.zip



FolderMatch是一款优秀的文件比较和同步工具，凭借强大的功能和简单的操作曾多次获得各软件下载网站的最佳共享工具软件奖。软件提供了文件对比工具、差别查看工具、十六进制二进位内容浏览器、批量文件命名工具、批量文件创建/修改时间编辑器、业界最快功能也最全的副本文件搜索工具——所有这些强大的工具都整合在一个软件内，可简单有效地管理你的多文件副本。软件同时也非常易于使用，为你提供多种选项，帮助保持文件和文件夹真实同步；能保持台式电脑和笔记本电脑甚至网络中的多台电脑实现同步；该软件能以多种方式比较文件，也可用多种方式进行同步，例如可对同名文件夹进行双向对比，任何一个文件夹有更新，就会进行同步操作，这样可始终保持文件夹内容完全一致。


工具栏上的图标有些意思。

软件升级快报

Macromedia Flash Player 7.0：IE播放必备Flash插件，随Flash MX 2004同步发布。下载：http://www.macromedia.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash。

foobar2000 0.7：MP3播放软件新秀。新版本改进了用户界面、采用新的图标按钮，改善了拖拽操作功能，对MP3解码器进行了速度优化改进，音频播放功能更为强大。下载：http://www.foobar2000.org/foobar.exe。

Daemon Tools 3.41：小巧强悍的虚拟光驱工具。新版本增加对第三方镜像的载入插件支持，新增多语言文件支持，增加对*.pdi文件（Instant CD/DVD）的支持。下载：http://www.daemon-tools.cc/files/daemon341.exe。

Alcohol 120% 1.4.7.1005：集虚拟光驱和刻录功能于一身的光盘软件。新版本提供对更多设备的支持，修正了自动播放的问题，修正了一些黑名单问题，修正了非管理员权限用户运行Alcohol出现的问题。下载：http://wav.alcohol-software.com/Alcohol120_trial_1_4_7_1005.exe。

Opera 7.21：优秀的网络浏览器。新版本改进了浏览器的安全性、稳定性，改进了网页图像显示速度，改善了打印预览功能，新增检测版本更新功能。下载：ftp://ftp.opera.com/pub/opera/win/721/en/java/ow32enen721j.exe。

IE6 SP1累计升级补丁包828750（简体中文版）：该升级补丁修正了可使黑客攻击用户的浏览器或改变DSN服务器设置的重要安全漏洞，包含自IE6 SP1发布以来的所有安全问题修正，增强和提高了IE的稳定性和安全性。下载：http://download.microsoft.com/download/F/8/8/F88C574F-56BC-4512-B78E-1EA28EABA65A/q828750.exe。

HyperSnap-DX 5.30：著名截图工具。新版本在捕捉设置中增加“截图时关闭字体平滑”设定选项（打印时使用），在“Capture”菜单中新增“只截取鼠标指针”功能。下载：http://www.hyperionics.com/downloads/d2/HS5Setup.exe。

Dr.DivX 1.0.3：出色的多媒体制作工具。新版本内置全新的DivX Pro 5.1编解码器，支持MV文件，修正了上一版本的大量Bug。软件大小为13.6MB，下载：http://download.divx.com/divx/drdivx/DrDivX.exe。

Babylon-Pro 4.0.4：优秀在线翻译工具软件。新版本支持在Adobe Reader中取词，对帮助文件和用户指南作了改进更新，另外修正了上个版本的一些Bug。下载：http://www.babylon.com/files/babylon40_eng_chs.exe。

业界动态 TRENDS



编者按：从去年10月底Office System 2003第一个Beta版（请参看本刊2002年第23期《预览——Office 11 Codename Office NGO》）到今年4月的Beta2，再到10月底发布的正式版，历时恰好一年，本栏目于今年第9期、第11期及第13期对Beta2版本进行了连续介绍，相信大家已经对这一套件中的诸多产品有所了解。随着产品的临近发布，微软的产品定位及战略也愈加准确与明显。

从媒体预览会看微软Office System 2003策略

■本刊记者 司马平安



微软（中国）有限公司 徐志献

近一段时间，微软中国在Office System 2003推出之前，组织了两次媒体预览会。

较远的一次是在耸立"十万大山"的广西桂林。

"在过去20年中，Microsoft Office使个人和团队创建和保存信息的方式发生了革命性的变革。现在，我们正在扩展我们的承诺，以确保个人和整个企业都能将各种信息转变为真实的业务价值。对于微软来说，Office System 2003的投产不仅意味着投入巨大的开发与测试工作已经完成，更重要的是，Office System 2003开启了OA（Office Automation，办公室自动化——编者注）产业的一个新纪元。"微软（中国）有限公司副总经理兼市场战略部信息工作者产品群总监赵昕表示，"针对不断发展变化的信息工作环境和商业运作模式，我们创建了企业和个人所依赖的连接人、地点和信息的虚拟网络——确保在适当的时间、适当的人员之间提供适当的连接。人们希望将信息变成价值、变为决策，我们了解客户的需求，我们一直都在开发更加简单、集成程度更高的软件和服务解决方案，以帮助企业和个人更加迅速地作出响应，采取行动。与此同时，我们时刻都没有忘记，人是发展的动力所在。我们所做的每项工作都是为了增强您的能力、尊重您的需求并扩大您的潜在价值。"对于他的介绍，本刊记者通过现场Office System 2003相对全面的体验与使用，有了更深一层的体会。

媒体预览会上，微软的讲师们提到最多的一个词是"团队合作"，从开始的"管理团队的时间和资源"到后来的"工作组文档的协作制作"，都必须重视团队的合作，这也许正是体现了Office System 2003的一个新特点：注重工作小组内信息的交互和共享。我们所处的信息时代中，个人面对的信息量多且复杂，许多工作都需要通过团队合作来完成，因此协作中交流和即时通信的效率是不容忽视的问题。以"协助制作文档"为例，用户可以创建一个属于自己小组的工作区，将需要进行小组讨论和批改的文档放到里面，这样小组里的每个成员就可以接触到这些共享文档。例如小组某成员将一篇文档选择了"签出"命令，于是小组里的其他用户就只能打开这篇文档的只读属性的副本进行阅读。另外这位最初签出文档的人还可以设置不同的权限，确定文档哪些地方是可以由什么人进行修改，那些地方不可以修改。这样只有有权限的用户才能对文档进行修改。最后文档的签出者可根据文档中的各种反馈信息，完成文档的编辑工作。在这个过程中，如果需要与该组里的成员进行交流，可以打开"共享工作区"任务窗格里"MSN"的对话窗口，输入要交流的文字，然后将信息发送给对方，对这篇已经签出的文档进行评价。

较近的一次媒体预览会是在微软中国的北京总部。

这一次主要是了解Office System 2003中两个极为重要的模块——Exchange Server 2003和SharePoint Portal Server。Exchange Server 2003除继承上一版本的诸多功能，还新增了与手机（使用微软操作系统的SmartPhone手机）之间的交流与沟通，这一沟通过程以经常使用的"802.11"无线通讯技术为基础，进行了适合于用户的改进。通常使用802.11技术时，机器关起来就手机就会离线，而打开才能联线，因此无线和有线之间存在明显差别，但此次微软创造了一种很特别的技术，可让用户在使用802.11的



同时感受不到那种短暂的离线；此外在无线通讯中Exchange Server 2003还采用了减少了中间流量及对信息进行压缩的技术，以适应目前无线传输带宽过窄的情况。微软（中国）有限公司副总经理、市场战略部服务器产品总监徐志献表示："Exchange Server 2003的设计是针对所有的信息工作者，在第3代OA的架构里面，实时地提高企业、团队乃至个人的工作效率，无论你带设备，还是没有带设备，或带了不同的设备，都能让你时时刻刻、随时随地用到，而且能够存储，能够连接到你的企业里面去。"

最后，他对全新的Office System 2003作出了总结："为什么今天PC这么发达？是因为标准化，各种PC给用户的使用经验是一模一样的。很多微软的客户告诉我们，说不管我身上带的哪种终端，用的是否是微软的软件，你们能不能够让我在任何时间，任何地点，透过任何移动的一些终端都能接触网络，而使用的体验又是一致的？我们做到了这一点。所以实施企业，团队跟个人工作的效率，在速度及其他各方面都进行了重要的创新，使今天的无线、个人、团队协作环境可以相辅相成，帮助个人、团队跟企业的工作效益发挥到极致。"

OpenOffice发布1.1最终版



时值OpenOffice.org 3周年纪念日，历经半年Beta版测试期的OpenOffice 1.1正式发布。OpenOffice在其网站上免费提供了面向3种操作系统的1.1版本，分别是Windows、Linux和Solaris。OpenOffice办公套件于一年半之前开始发布，包括字处理软件，表格程序等，自推出以来已创造了2000万的下载纪录，和Linux操作系统一道，它已经成为廉价装机的首选软件，并且成为众多办公软件的核心。

OpenOffice.org的市场负责人Sam Hiser说，此次1.1版本的OpenOffice进行了一系列改进，文件载入速度加快了，用户操作界面也更加方便。OpenOffice 1.1内置了PDF文件生成器，另外，OpenOffice 1.1已可以处理绝大多数常见文件格式，其中包括微软的一些文件格式。

有专家指出："OpenOffice 1.1的出现明显具有对抗微软的Office软件的意味，因为MS Office 2003强调了基于XML语言的功能。" Hiser自己也多次强调："OpenOffice 1.1可以很好地支持XML语言。" 但有分析师认为，OpenOffice无法对微软构成威胁，因为OpenOffice 1.1并不是100%兼容Office文件。发布同时Hiser透露，OpenOffice未来几年将进行两次升级，OpenOffice 2.0的起草工作也在进行中，按照OpenOffice.org的计划，他们希望这一版本在2005年早期能挺进主流市场。

公式、函数、宏等是Excel工作起来最让用户迷惑和棘手的障碍，而它们恰好又是Excel应用的核心内容。Excel的公式是以单元格引用的地址、名称、函数或常量等为操作数，然后通过运算符连接而成的表达式；函数则是为了某一特殊功能或较复杂的运算过程所编写的内建子程序，用以简化用户输入的公式；宏的功能当然就更强大了，我们可以把它看成是一种基于VBA的编程语言。市面上的普通教程多集中于初步的操作，对于这些知识往往一带而过，因此本系列的教程将以实例为线、知识点为辅，全面介绍Excel的这3个核心内容。本章将主要介绍Excel公式部分的简单使用。

Excel中的一个公式主要包含以下内容：

●常量：有数字、日期、文本和矩阵常量。

●引用：引用其他单元格的内容，效果相当于变量，有相对引用、绝对引用和混合引用。

●函数：有数学、三角、文本、统计等10多类。

因为Excel函数相当复杂，公式篇主要针对常量、引用讲解，必要处引用函数也是比较简单的，后面我们会用大篇幅专门介绍Excel的函数。

■重庆 烟波



键盘下的神奇
——Excel代码书写之公式篇（下）

上篇中我们了解了Excel公式的基本内容和基本概念，看起来那么简单的几个概念，实际蕴藏着不少技巧。其实，只要把这些基本概念的内涵搞清楚了，那么Excel公式的使用也就得心应手了。接下来，我们进一步深入探讨一下公式背后的秘密。

E3 =AVERAGE(B3:D3)

	A	B	C	D	E	F
1		语文	数学	外语	平均	最高分
2	王清	85	76	92	84.33333	92
3	李泉	68	81	75	74.66667	81
4	张石	92	52	75	73	92
5	黎上	71	99	62	77.33333	99
6	杨流	100	51	86	79	100
7						

图1

1.查看公式

平时我们要查看某个公式，得先用鼠标点击相应的单元格，然后在“编辑栏”中查看（图1）。

如果工作表公式比较少，这个查看公式的方法还行，假如表中公式多且复杂，这时就应该采用别的办法了。单击“工具”→“选项”菜单项，在“选项”对话框的“视图”选项卡中勾选“公式”复选项（图2），最后单击“确定”按钮，这样表中所有使用公式的单元格，都将其公式显示出来了（图3）。如果你阅读完了，可按照同样办法取消公式的显示。

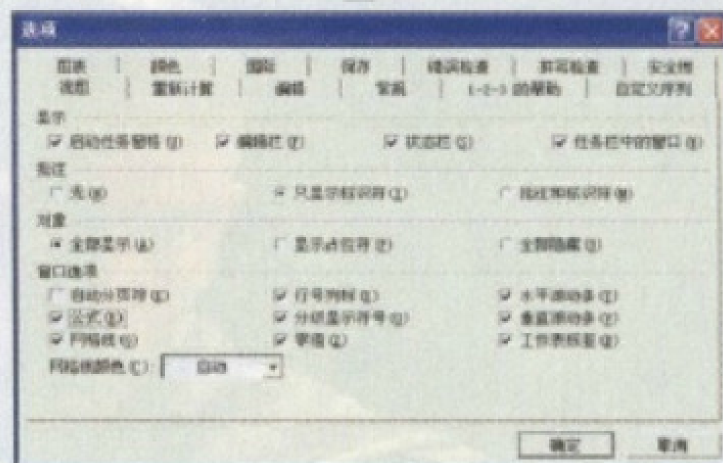


图2

E3 =AVERAGE(B3:D3)

	A	B	C	D	E	F
1		语文	数学	外语	平均	最高分
2	王清	85	76	92	=AVERAGE(B2:D2)	=MAX(B2:D2)
3	李泉	68	81	75	=AVERAGE(B3:D3)	=MAX(B3:D3)
4	张石	92	52	75	=AVERAGE(B4:D4)	=MAX(B4:D4)
5	黎上	71	99	62	=AVERAGE(B5:D5)	=MAX(B5:D5)
6	杨流	100	51	86	=AVERAGE(B6:D6)	=MAX(B6:D6)

图3

2.隐藏与保护公式

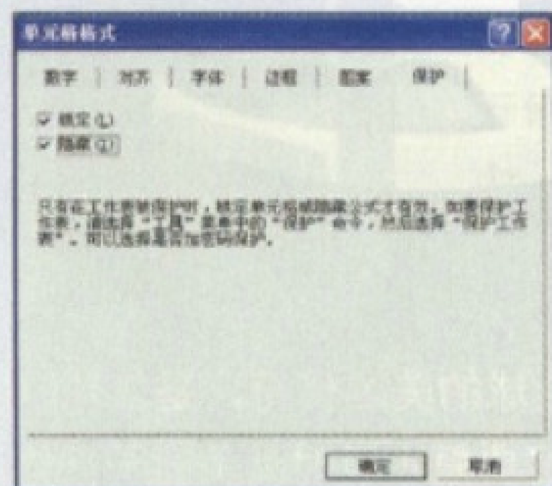


图4

在Excel工作表中任何人只要单击使用了公式的单元格，便可在“编辑栏”中对公式进行修改。对于一些重要的公式，我们往往不希望别人更改或看见。可通过以下步骤锁定和隐藏Excel中的公式：

（1）选择要保护的单元格区域，可以是多个（连续和非连续的都可）。选择“格式”→“单元格”菜单项，点选“单元格格式”对话框的“保护”选项卡，勾选“锁定”和“隐藏”复选项（图4），然后单击“确定”按钮。

提示：其中勾选“锁定”即可防止写入，勾选“隐藏”可将“编辑栏”中的公式隐藏。

（2）有人可能发现按上面操作后并没有将公式保护起来。其实还需要进行如下操作：选择“工具”→“保护”→“保护工作表”菜单项，输入密码，并确定（图5）。回到原工作表，就会发现单元格中的公式在“编辑栏”中看不到了。如果要强行更改就会弹出一个警告框，拒绝输

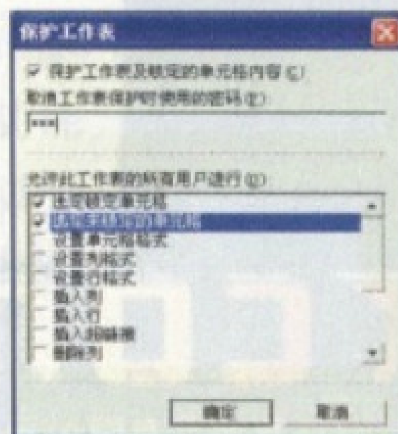


图5

图6

入（图6）。

（3）解除保护也很简单，选择"工具"→"保护"→"撤销工作表保护"菜单项，在"撤销工作表保护"对话框中输入密码，确定即可。

提示：设定"隐藏"时，必须事先选择其区域，但设定"锁定"则无须选择操作，因为这种情况下，保护的是整个工作表，也就是说整个工作表中的数据都不能改了。除非你又特意选择一个区域取消其"锁定"和"隐藏"。

3.公式审核

图7

公式运算是Excel最基础的功能，对于这样一项基础而又强大的功能，免不了要配置一个工具，它就是"公式审核"。利用"公式审核"可追踪当前单元格公式的引用和从属情况，或找出与当前错误有关的原因。为了能更直观地说明问题，我们以图7的工作表内容为例，图中各单元格所使用的公式如表1所示：

表1

单元格	使用的公式
H2	=(A5-800)*14%
A5	=SUM(B2:G2)
B5	=A5-H2-I2
A8	=G2/B5

（1）追踪单元格

点选"工具"→"公式审核"→"显示'公式审核'工具栏"菜单项，Excel窗口中便会出现"公式审核"工具栏。"公式审核"工具栏中的第2个按钮为"追踪引用单元格"，其作用在于以箭头方式指出当前单元格所引用的区域。将光标定位到B5单元格，然后单击"公式审核"工具栏中的第2个按钮（或点选"工具"→"公式审核"→"追踪引用单元格"菜单项），这样只要和生成B5单元格中的值有直接关系的单元格（即H2、I2、A5单元格）都会以箭头方式指向B5单元格（图8）。单击第3个按钮（或点选"工具"→"公式审核"→"取消所有追踪箭头"菜单项），可移去引用单元格的追踪箭头。

"公式审核"工具栏中的第4个按钮为"追踪从属单元格"，其作用为用箭头方式指出哪些单元格值在生成过程中引用了当前单元格的数据。这里我们点击G2单元格，然后单击"公式审核"工具栏上的第4个按钮（或点选"工具"→"公式审核"→"追踪从属单元格"菜单项），箭头便会指出A5、A8直接引用了G2的数值（图9）。再单击一次此按钮，将从A5中拉出两个箭头，分别指向H2和B5，这是因为追根究底，H2和B5中的值也是来源于G2（图10）。第3次单击"追踪从属单元格"按钮，将引出H2到B5，B5到A8的箭头（图11）。单击"公式审核"工具栏中的第6个按钮（或点选"工具"→"公式审核"→"取消所有追踪箭头"菜单项），便可取消所有追踪箭头。

图8

图9

图10

（2）让Excel告诉你错误在何处

如果当前单元格出现了错误，那么可以利用Excel的"追踪错误"命令找出导致此错误的来源单元格。如在I2单元格中输入了非数值的"ABC"字符，将导致B5、A8单元格出现"#VALUE!"错误（图12）。点选A8单元格，单击"工具"→"公式审核"→"追踪错误"菜单项（或按"公式审核"工具栏上的第7个按钮），光标将自动移到B5，并以红色箭头指出，由于B5内容错误，导致A8也错误（图13），当然还有很多单元格用蓝色箭头指向B5，这些单元格和生成B5的数值有直接关系，也就是说和B5的错误有直接的关系。我们只需找出直接导致B5错误的I2并加以更正，B5就没事了，A8也就可以获得一正确值。

图11

图12

（3）无需滚动即可查看单元格中的结果

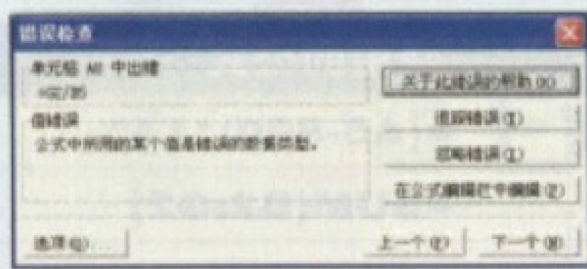
Excel工作表很大，这个我们大家都知道，也很喜欢这一点，但是如此大的表格，如果要研究各单元格数据之间的关系就麻烦了，特别是跨工作表或工作簿的。不过Excel中的"监视窗口"可以帮我们解决这个问

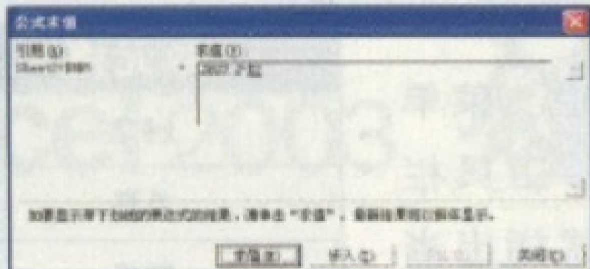
图13

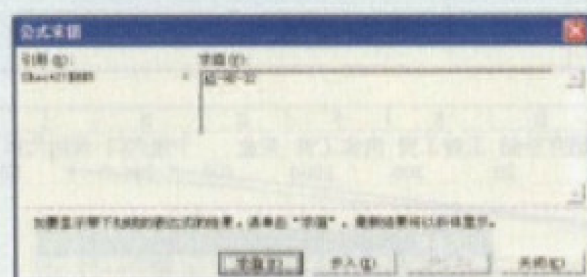
错误检查

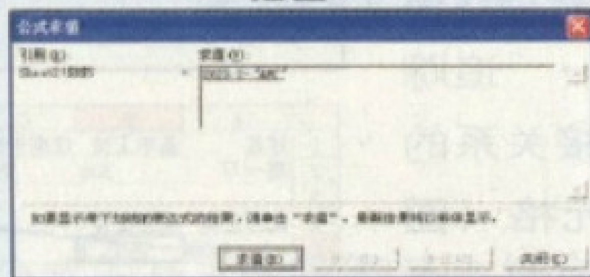
单击"公式审核"工具栏上的第1个按钮，如果表中有错误公式，便会出现"错误检查"的对话框（插图1），如正文中实例提示错误的原因是"公式中所用的某个值是错误的数据类型"，这样，你仔细检查上面蓝线指向的单元格，就会发现I2内输入了非数值的"ABC"字符是不对的。

如果用"追踪错误"命令还是无法找出错误所在，那么请关闭"错误检查"对话框，将光标停留在B5单元格，点选"工具"→"公式审核"→"公式求值"菜单项（或按"公式审核"工具栏上的最后一个按钮），在弹出的"公式求值"对话框中将显示B5的公式内容（插图2），按"求值"按钮，就会将含下划线的变量（A5）代入其表中的数值，当按下第3次"求值"按钮后，还是没有出现错误，这时公式中只剩下I2的值没有代入（插图3），接着单击"求值"按钮，将出现如图所示的内容（插图4），I2的值为ABC，再次单击"求值"按钮，将ABC代入公式计算出现错误，很明显I2的值ABC的数据类型有问题，如果将其改为"30"等数字类型，可消除错误。

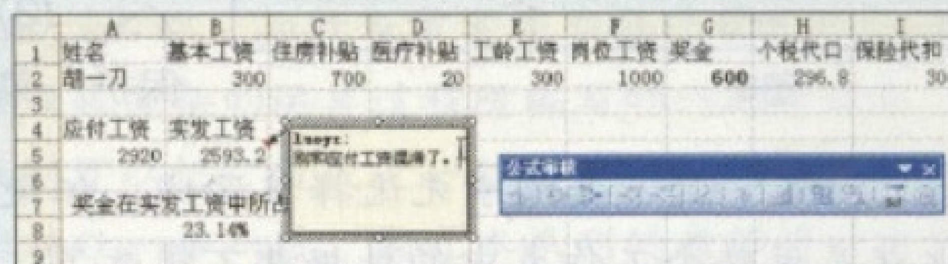

插图1


插图3

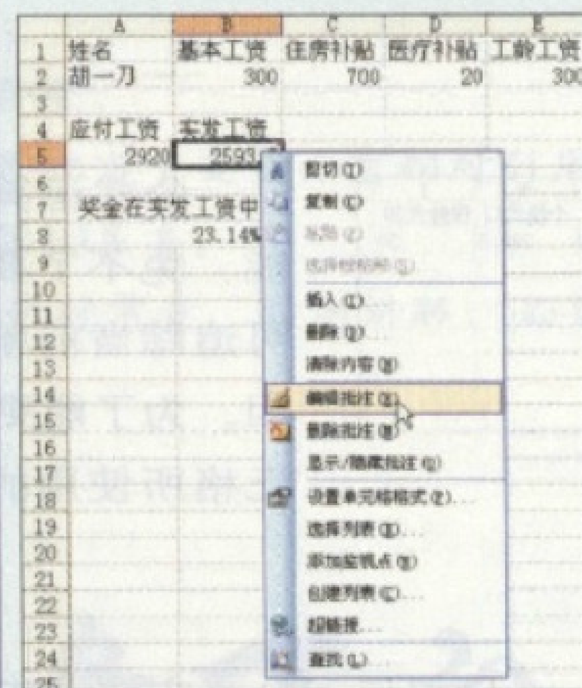

插图2

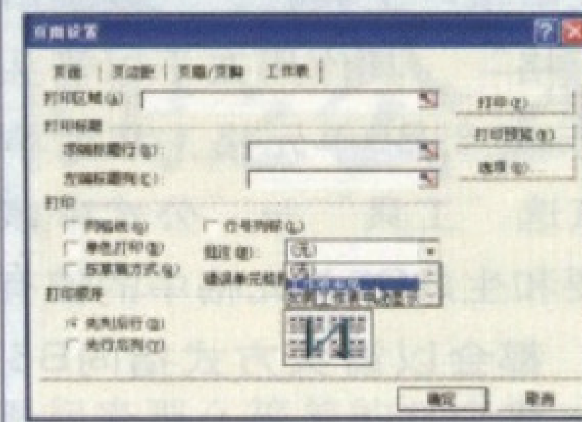

插图4

插入批注


插图5

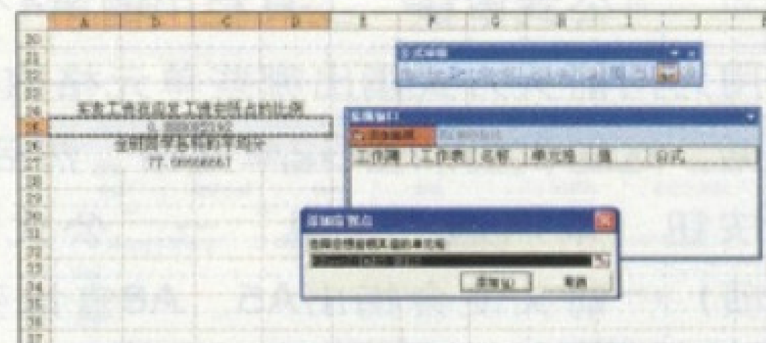
如果需要对某一单元格的数值进行说明，那么可先将光标定位在此单元格，然后点选"插入"→"批注"菜单项（或按"公式审核"工具栏上的"新批注"按钮），在出现的批注文本框中输入批注文字即可（插图5）。加批注的单元格右上角会显示一红色三角形批注记号。鼠标指针停留在此单元格上时，批注内容会自动弹出，以供检阅。右键单击加有批注的单元格，便可在弹出快捷菜单中选择相关命令，对批注内容进行编辑、删除、显示或隐藏（插图6）操作。如果你需要将批注内容随表打印出来，那么请单击"文件"→"页面设置"菜单项，在"页面设置"对话框的"工作表"选项卡内，选择"批注"的打印方式，默认是"无"（插图7）。

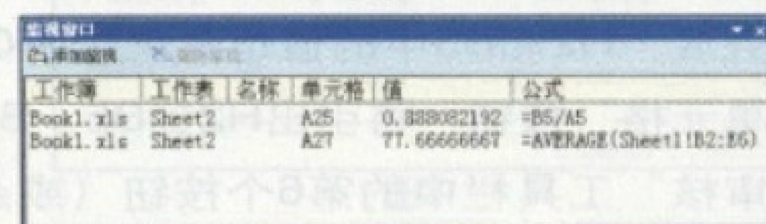

插图6


插图7

题，通过此窗口可同时监视所指定的多个单元格的公式及运算结果。现在假设在上面的工作表sheet2的A25单元格中统计了表中"实发工资在应发工资中所占的比例"，A27单元格中统计了sheet1工作表中全班同学各课的平均分。为了在我们更改实发工资或应发工资任一项数据时，能一眼看到A25中数值的变化；为了在我们更改班上某一同学某一科的成绩时，能一眼看到A27中数值的变化，有必要将A25和A27添加进监视窗口。操作如下：

点选"工具"→"公式审核"→"显示监视窗口"菜单项（或按"公式审核"工具栏上的"显示监视窗口"按钮），将光标定位在A25单元格，单击"监视窗口"上的"添加监视"按钮，在弹出来的"添加监视点"窗口中显示监视的单元格为Sheet2!$A$25:$D$25（因为我把A25:D25合并成了一个单元格，简称为A25），确认无误后，单击"添加"按钮（图14），将其加入监视窗口。按照同样方法将A27也添加进监视窗口（图15）。

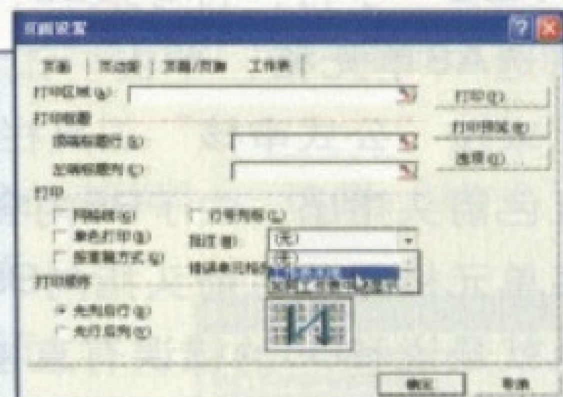

图14


图15

经过以上处理后，我们再在sheet1中更改某个同学某科成绩时，便能一眼看出A27值的变化；更改sheet2中实发工资或应发工资中任一项数据时，也能一眼看到A25值的变化。这样当我们浏览一张大表格时，可以将目光时刻定位在几个关键的数据上。特别是为了得到某个值而需要修改原始数据时最为有用。

公式审核模式

前面"查看公式"部分讲到，如果要各单元格都显示其实际公式而非最后的值，则需要更改"选项"中的设置。其实还有更简单的办法，就是点击"工具"→"公式审核"→"公式审核模式"菜单项，这样所有单元格均转为显示其原始输入值或公式。点选公式单元格，还会显示此单元格所引用的变量区域，以便审核（插图8）。再次点击"工具"→"公式审核"→"公式审核模式"菜单项，工作表便还原为正常模式。


插图8

编者注： 如果完全从一个针对作者的编辑角度出发，我觉得这一篇文章颇有些份量，也为自己平时的"孤陋"而汗颜，不知你仔细看过后会不会与我有相同感觉。Excel公式部分就介绍到这里，从本年度23期开始，我们将进入Excel的核心部分——函数。建议初学或有心想提高的朋友仔细阅读公式部分的这两章，以便为下一步掌握函数打好基础；从另一角度看，也方便用户在掌握好函数后进一步扩展公式的应用。

延续BX的辉煌——14款865PE主板横向评测

865 PE

本文导读



■专题策划 本刊编辑部

■执笔 魔之左手、答笛、李璨

主板芯片组的新王者

1998……440BX、440EX、440ZX、i820、i810（E）、i815（E、EP、EP-B）、i850、i845、i845D、i845E（G）、i850E、i845PE（GE）、i865PE（GE）、i848P……2004？

从2001年中期到2003年五六月份，在不到两年的时间内，Intel先后推出了845、845D、845E（G、GL）、850E、845PE（GE）、865P（PE、G）、848P等10余款针对桌面P4平台的芯片组，加上针对工作站和服务器的E7205、E7505、875P以及其他一些衍生型号，Intel更新其主流平台芯片组的速度可谓是前无古人。这当中，面向主流市场的845系列芯片组和相关主板产品的平均“保鲜期”仅有三四个月，这不但使得广大消费者无所适从，就连许多过去喜欢靠新“卖点”吸引用户眼球的主板厂商们，也由于产品更新换代过快、“过时”主板积压而叫苦不迭。回想当初占据主流市场达两三年的440BX，人们不禁都在盼望一款新“常青树”芯片组的出现。今年6月，Intel正式发布了865PE芯片组，它是否能延续BX的辉煌呢？

作为845系列芯片组的继承者，865PE芯片组全面剔除了845系列的种种不足，拥有众多成熟的功能和先进的技术，支持超线程技术（Hyper-Threading），对双通道DDR400内存的支持完全满足了800MHz FSB P4处理器的带宽需求，彻底“埋葬”了850系列+RDRAM的组合；新的ICH5南桥支持并行ATA 100、串行ATA 150接口和多达8个USB 2.0接口，并针对千兆网应用增加了一条高带宽的CSA（传输流架构）……种种优势使得采用865PE芯片组的主板一上市便显示出志在必得的气势，一些二三线厂商的产品甚至直接以“不可思议”的价格上市，并带动整个市场的相关产品迅速走向主流。相关主板上市不到1个季度（2003年8月），市面上大厂的主流产品便纷纷将价格降到了1000元左右，一些相当不错的产品报价已经在900元以下。

在865系列芯片组的强大冲击下，曾在主流市场中风光一时的Intel 845系列芯片组不得不迅速让出了中高端市场。比较讽刺的是，由于865芯片组已不再支持Willamette核心的P4和赛扬，而在中国大陆市场，价格高昂的Intel CPU产品线中，最为低端和初级用户青睐的，恰恰是这些相对“廉价”的产品，因此在低端市场中，845系列芯片组仍然有相当的生命力，但无疑会越来越远离人们的视线。而与845芯片组相呼应的850系列高端P4芯片组，则彻底完成了历史使命，即使是降价甩货，也会因为功能（特别是ICH4南桥的功能）的落伍和RDRAM居高不下的价格而难以被大众接受，至多成为一些高级DIY爱好者的“圆梦”尝试而已。

另一方面，Intel将在今年底或明年初推出开发代号为Prescott的下一代P4处理器，采用0.09μm技术制造，在电压上将和目前的P4有差别，但会和目前的865/875芯片组兼容（不一定和现有主板完全兼容），且至少会有一部分产品仍采用目前的Socket 478插座。由此看来，至少在明年第2季度以前，Intel已不大可能推出全面升级的新芯片组，而865PE也会成为自845以来最“长寿”的主流芯片组产品。



竞逐800MHz平台

800MHz平台P4芯片组的现状

也许是Intel对自己的优势有相当的自信，Intel与VIA的芯片组授权纠纷几乎在800MHz FSB P4发布的同时便达成和解。得到授权的VIA得以发布了其PT800芯片组，为与主流的Intel 865芯片组的高带宽对抗，VIA在这款芯片组中采用了提高内存效率的技术，这就是FastStream 64。其基本原理是增加北桥芯片内嵌的缓存，并提高其命中率，以此实现低带宽下的高效率。从实际测试看，FastStream 64可非常有效地提升性能。PT800支持Hyper-Threading技术、800MHz FSB，可支持最大8GB的ECC DDR400内存，支持AGP 8×，南北桥间采用带宽达533MB/s的8× V-Link连接。

与PT800配套的是VIA新的VT8237南桥，它具有DriveStation控制组件，除4个ATA 133设备外，还可连接4个SATA设备并组成RAID磁盘阵列（支持RAID 0/1/0+1和JBOD）。VT8237还可提供8个USB 2.0接口和内置10/100Mb网卡。该芯片集成了Vinyl音频单元，可提供6声道输出，且支持Sensaura 3D音效技术。应该说，这款南桥的功能与ICH5相比有过之而无不及。PT800将是865芯片组在低端市场的强大对手，其价格将比Intel的865PE低10美元左右。

SiS前不久发布的SiS 648FX芯片组改进自SiS648芯片组，不过加入了SiS特有的HyperStreaming技术。它在SiS“妙渠”技术的基础上加强了对数据流的有效管理，可提高设备的工作效率，不论是南桥芯片控制的各种外围设备（从设备控制端到南北桥的连接端，再从南北桥的连接端到前端总线FSB端），还是北桥芯片控制的内存和AGP接口（从前端总线FSB端到内存接口或AGP接口端），都可从中受益，因此可明显提升SiS 648FX的整体性能。这些技术使SiS 648FX在使用单通道DDR400内存时，得到可与865PE芯片组抗衡的性能。在价格上，这款芯片组甚至比VIA的PT800更为廉价，不过目前它搭配的SiS 963南桥在功能上稍显不足。

很明显，VIA和SiS支持800MHz FSB的芯片组拥有相当不错的性价比，加上它们并没有放弃相对廉价的Willamette核心，因此在低端市场上将有不小的作为。Intel为压制对手推出了仅支持单通道内存的848芯片组，不过其目前的性价比完全无法和对手相提并论，因此并没有得到太多厂商和用户的认可。而一些较“老”的SiS、ALi、VIA P4芯片组也将基本上从零售市场上消失，仅以其较为有特色的功能，占据部分准系统、笔记本电脑等市场。零售市场上，865系列芯片组特别是865PE仍然将是大多数主流用户的选择，且这一情况将持续相当长的时间。

样品征集情况

本次横向评测中，我们邀请的主板厂商有：Intel、华硕、微星、技嘉、升技、精英、硕泰克、磐正、双敏、建基、承启、大众、艾崴、捷波、昂达共15家（排名不分先后），产品征集的截止期为2003年9月12日，这些厂商均接受了邀请，并表示将尽快安排测试样品。

我们要求每家参与评测的厂商各提供采用Intel 865PE芯片组的主板一块（ATX大板），且送测样品应当是正式零售产品，包装及附件（包括说明书、保修卡、各种连接线、驱动盘、附送软件光盘等）完整。考虑到产品成本问题，我们这次要求厂商尽量不要送测带有过多附加功能的“豪华版”产品，而是提供价位适中的实用型主板，产品价格最好在1000元以内，这样参测产品将更贴近用户的实际选购情况。

由于在本次865PE主板横向评测的过程中，恰逢AMD发布Athlon 64，在拿到Athlon 64平台样机之后，为了能让我们的读者在第一时间获取它的相关信息，决定将本次主板横评专题推迟一期刊登，因此产品征集期也相应地往后推迟了2周。

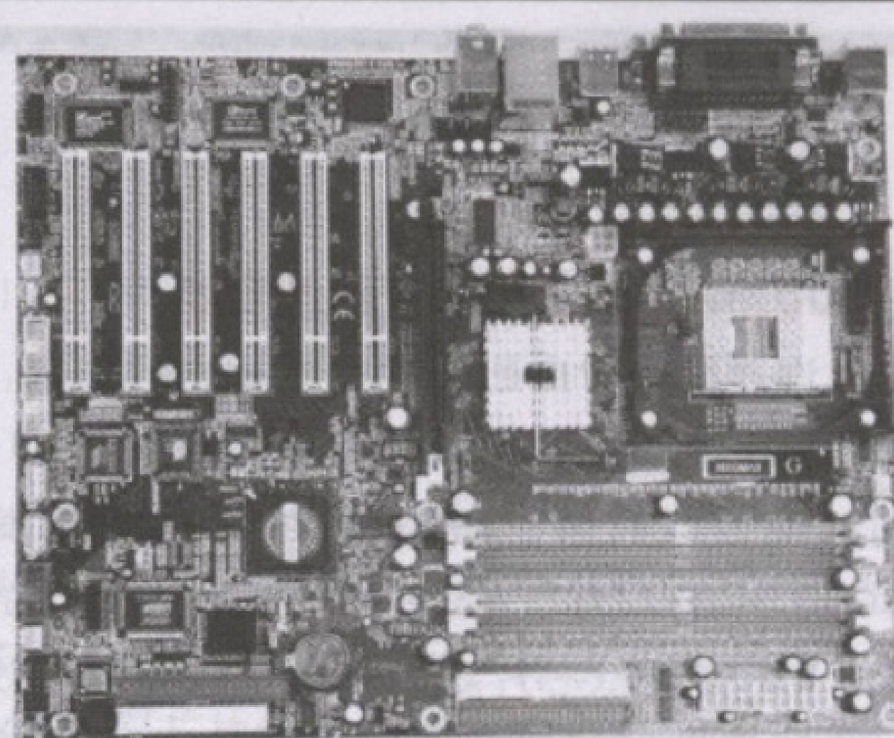
在被邀请的厂商中，捷波的一款865PE主板此前已送到我们评测室进行新品测试，经与厂商商议后，我们直接将其纳入了本次横评的范围。此后，昂达最先送来了2款不同价位的主板，考虑到其中一款属于主流价位，另一款售价仅为699元，且还附送光电鼠标键盘套装，可以作为低价位865PE主板的代表，因此我们把这2款产品均纳入了评测范围。紧接着升技、精英、微星、Intel、大众、华硕、艾崴、建基（AOpen）、硕泰克、承启和双敏都各送来了一款主板，而技嘉和磐正（总代理双敏电子）则表示由于市场需求很紧张，手头暂时缺乏符合要求的主板。最后，技嘉的主板在我们即将发稿前才送来，因此错过了本次横向评测，而磐正的产品则一直未能送到，希望以后能在相关评测中见到它们的身影。

产品点评（以送测时间先后为序）

捷波Altair G/PE

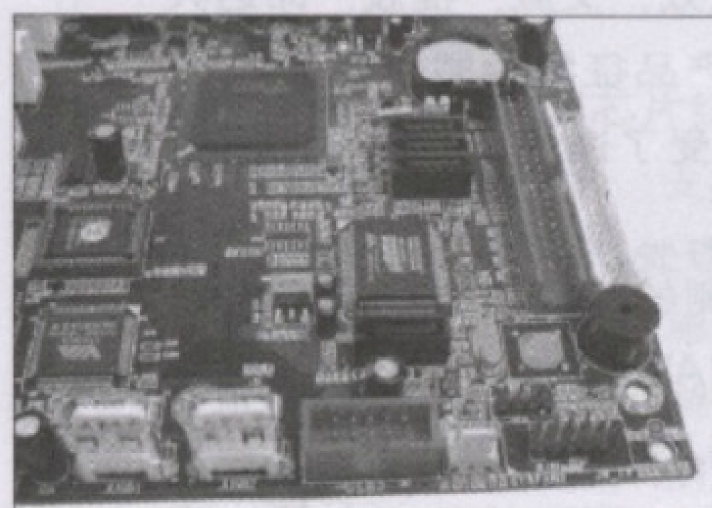
勤奋的工兵，功能齐全

厂商名称：捷锐资讯（中国）有限公司（Jetway）
参考售价：1080元
咨询电话：800-810-0195
厂商网址：www.jetway.com.cn



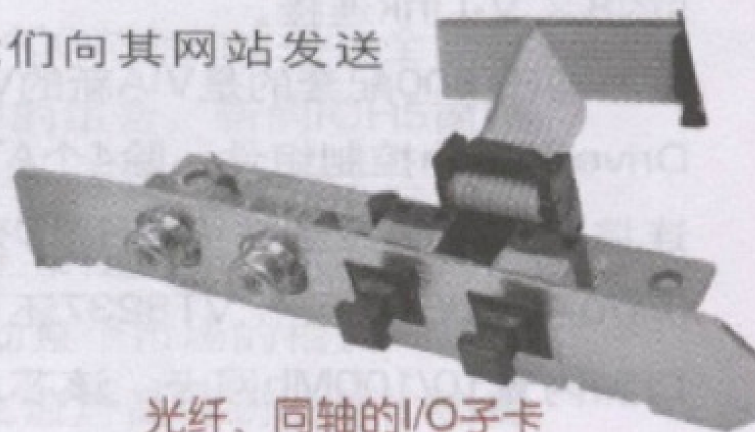
捷波主板一直拥有不错的性价比，其BIOS“精灵”系列技术也颇具特色。本次捷波送测的型号为Altair G/PE，从命名及说明书编制来看应该是外销产品，而其主页上的型号是865PE-MAX。

Altair G/PE并没有特别独特的设计，但提供了尽可能多的附加功能：板载Promise PDC20378芯片，支持额外的IDE及SATA接口，集成Intel 82547E1千兆网卡，还提供了光纤/同轴的输入输出（音频），齐全的功能在本次横评中独领风骚。


完善的附加功能和接口

Altair G/PE的BIOS也较利于超频，其线性外频调整能设到350MHz（P4C的标准外频为200MHz），电压调节也异常丰富。测试中该主板表现稳定，成绩和大多数产品保持在同一水平。它的附件相当齐全，比较遗憾的是说明书没有中文版，对国内消费者而言就不很方便。

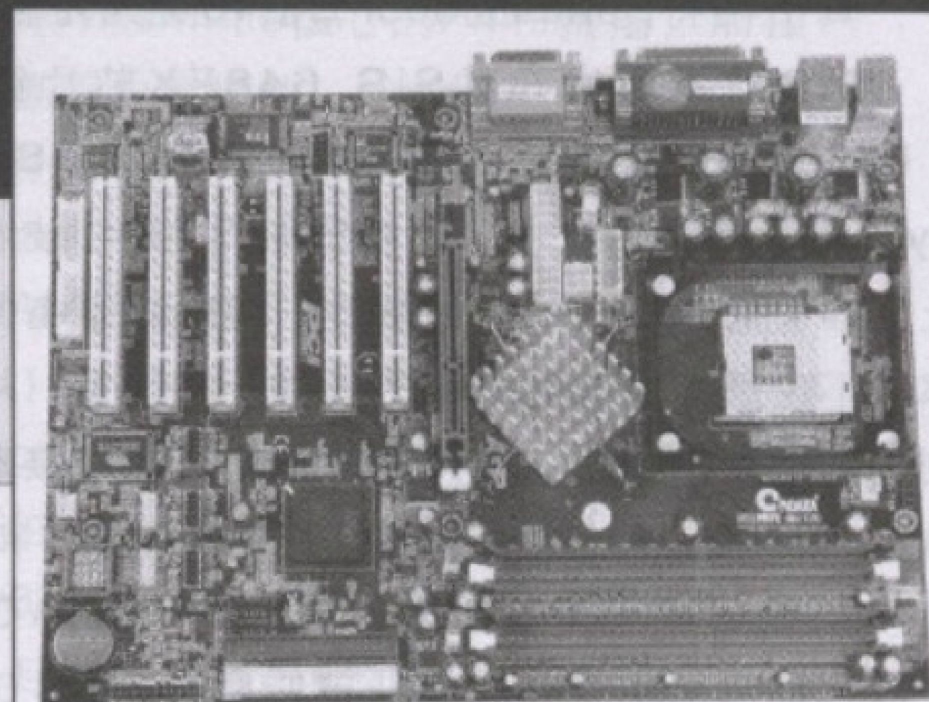
捷波的技术支持工作一般，其网站上提供的资料及驱动、BIOS下载还算完善，但没有方便用户交流的论坛，FAQ（Frequent Asked Question，常见问题解答）中也未针对具体型号的产品单独设立专区。我们向其网站发送的咨询邮件也暂时没有得到答复（可能和国庆休假有关）。


光纤、同轴的I/O子卡

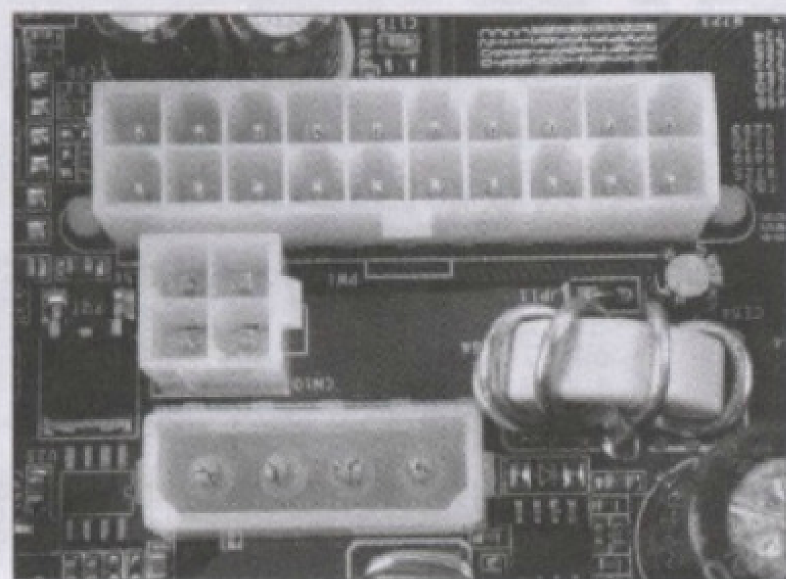
昂达P5PE

中规中矩

厂商名称：昂达电子（On-data）
参考售价：799元
咨询电话：010-62102890
厂商网址：www.on-data.com



昂达本次送测了2款产品，P5PE采用蓝色PCB板，ATX板型，板载支持6声道的ALC650 Codec及RTL 10/100M网络芯片，主板上集成VIA VT6307 IEEE 1394控制芯片。主板后部仅提供了2个USB接口，且没有直接提供IEEE 1394接口，用户需要通过扩展挡板从主板上的针脚引出其他6个USB和全部的2个IEEE 1394接口。在供电部分，这款主板增加了1个普通4针电源接口，不过3个电源接口排列非常紧密，安装不便。由于背面接口取消了VGA/COM接口，因此板上仅提供了COM1，COM2也需要从扩展针脚接出。主板空间较小，因此软驱接口被安排在PCI插槽外侧，AGP插槽使用推拉式卡榫，且和DIMM内存插槽较为接近，安装显卡和内存条时会互相妨碍。


紧排在一起的电源接口。

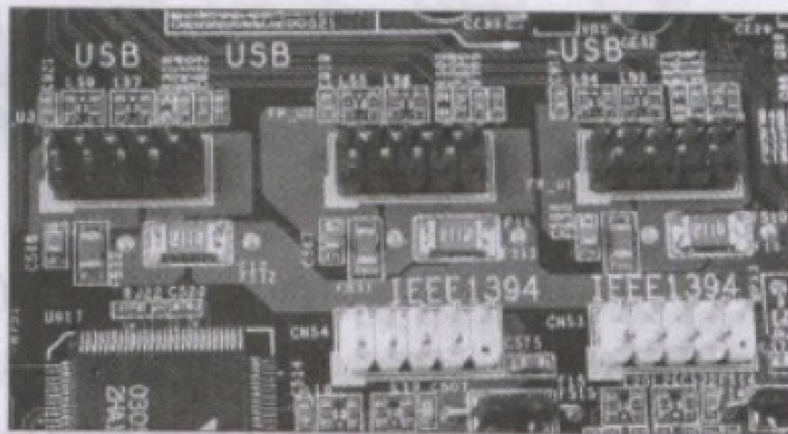
P5PE的外频设置最高为255MHz，可在BIOS中进行线性调节，但BIOS中没有提供电压调节和总线频率调节等功能。这款主板附送了相当不错的软件，包括金山毒霸2003、PQ Magic 6.0SE、

产品得分总览表：

产品/得分	性能（满分10，权重1.5）	功能与扩展性（满分10，权重1.25）	易用性（满分10，权重0.75）	附加功能与软件（满分10，权重0.75）	技术支持和售后服务（满分10，权重0.75）	总分/5（10分制）
Aopen AX4SPE	9.95	4	6.5	7	8	7.21
Intel 865PERL	9.43	3	4	1.5	6.5	5.379
艾崴 P4SE2	9.73	4	4	4	9.25	6.5065
昂达 P5PE	9.62	5	7	7	8.5	7.511
昂达 P5PE-X	9.54	2	7	3	7.5	5.987
承启 9PJL1	9.9	4	4	1.5	8	5.995
大众P4-865PE Pro Ⅱ	9.39	5	5.5	1.5	8.5	6.392
华硕 P4P800-CAY	9.66	8	9	7	8.5	8.573
捷波 Altair G/PE	9.72	7	4	4	8.5	7.141
精英PF1	9.6	9	4	10	8	8.43
升技 IS7-E	9.61	5.5	6	5	9	7.258
双敏 UP6PEN	9.5	4.5	7	4	9.5	7.05
硕泰克 86SPE-L	9.53	4.5	8	7	9.75	7.6965
微星865PE Neo2-S	9.56	5	8	7	10	7.868

PC-cillin 2002、Drive Image等常用工具。虽然昂达P5PE的做工和用料并不突出，不过稳定性相当不错，性能也处于中等水平。

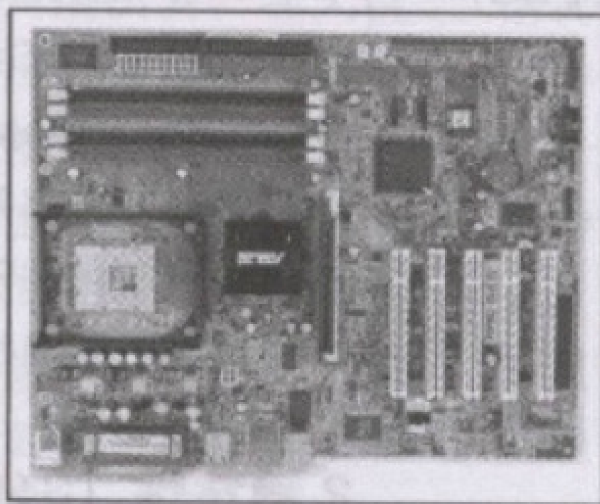
售后服务方面，昂达的网站内容较为翔实和丰富，讨论区、FAQ网页一应俱全；关于其产品的咨询均在一个工作日内得到正确的回复。



由于提供的接口较少，因此板上密集排列着各种扩展针脚。

编辑选择奖

华硕P4P800-CAY



与过去的历次横向评测一样，我们对参测产品的最后评分是基于它们多方面的综合表现（具体评分方法见“865PE主板的评价标准”插文）。我们不得不承认，在这种注重综合表现的横向评测中，经验老到的大厂总是拥有相当的优势。在性能测试中综合得分最高的Aopen AX4SPE、以及高默认外频带来最强3D性能的承启9PJL1，由于其他方面的表现并不像它们的性能那么突出，因此未能获得最高的总评得分。

本次总评得分前两位的是各方面较为均衡，性能和功能都比较出色的华硕P4P800-CAY和精英PF1。考虑到它们的具体得分和售价，PF1作为精英冲击高端市场的尝试，综合表现也非常出色，成绩紧随P4P800-CAY，不过高达1350元的售价使我们无法向读者进行推荐。最后，我们决定将本次的编辑选择奖授予华硕P4P800-CAY。P4P800-CAY是华硕P4P800系列中功能较少的一款，不过它提供的Wi-Fi接口、千兆网等功能仍然很吸引人，易用性和售后服务方面的得分也很不错；虽然这款主板的默认外频较低，测试中CPU实际运行频率低于其他很多参测产品，但性能综合得分依然位居前列；其1188元的报价对于一般玩家来说有些偏高，不过对于追求可靠性和全面功能的用户而言，也并非难以接受。

最佳性价比：昂达P5PE和硕泰克86SPE-L

这两款产品的综合得分同样名列前茅，且售价都在850元以下。测试中，它们的性能和稳定性都让人满意，更重要的是，在较低的价位上，昂达P5PE和硕泰克86SPE-L都提供了相当不错的功能和服务，还带有较丰富的附送软件（参见后面的产品规格表和售后服务调查表），只是在保修时间方面都稍有不足。昂达P5PE是较早冲击低价的865PE主板产品，在最低端市场由其小兄弟P5PE-X接手后，这款产品便一直稳定在中端市场，其综合表现相当不错；硕泰克86SPE-L由于可支持较老的Willamette核心，也比较适合一些使用早期P4处理器的升级用户和预算并不富裕的玩家。



865PE主板的评价标准

我们认为，对于一块主板，首先应当关注的是它的性能、稳定性和功能，然后是扩展性、易用性、附加价值、技术支持和售后服务等；当然，价格也是不容忽视的。我们的评分按性能与稳定性（30%）、功能与扩展性（25%）、易用性（15%）、附加功能和软件（15%）、技术支持和售后服务（15%）共5项内容进行，下面分项说明。

注1：每项得分最低为零分，不倒扣分。性能测试中，每个项目的评分均以所有主板中的最高得分者为满分。

一、性能与稳定性（分值：10分；权重：1.5）

我们认为，对于主板来说，性能和稳定性是最基本的评价指标，也是最重要的选购参考因素之一，因此赋予了最高的权重。

1.性能（共7分）

测试平台配置

处理器：Pentium 4 2.4GHz（2.4C，800MHz FSB）
内存：Kingmax 炫彩DDR400 2×256MB
显卡：ATI原厂RADEON 9700 Pro
硬盘：希捷酷鱼7200.7 80GB PATA版
操作系统：Windows XP+SP1英文版
DirectX版本：9.0a
显卡驱动版本：ATI公版催化剂驱动03.7

注2：为更贴近一般用户的选择，这里我们采用了目前非常热门、且价位相对平易的P4 2.4C处理器。这里的内存、显卡和硬盘都分别有2套，分别由Kingmax、ATI和希捷公司友情提供；测试时，我们采用不同参测主板搭建2套平台并行测试，以提高效率。

性能测试中，各部件（包括芯片组、显卡、声卡、网卡等）驱动程序一律采用相关芯片（组）厂商发布的最新公版。测试时桌面分辨率设置为1024×768/32bit，每次测试前都对硬盘进行碎片整理，并重新启动系统；每个测试子项都运行3次，取平均成绩。

（1）CPU和内存子系统性能（1分）

Sisoft Sandra Pro Max3中的内存测试（Memory Bandwidth Benchmark）、Super π 104万位运算，各0.5分。

（2）多媒体性能（1分）

包括Lame 3.94（MP3编码性能）和FlaskMpeg 0.78+DivX5.05（MPEG2编码能力），各占本项的30%和70%，测试方法与本刊过去的相关评测相同。

（3）3D性能（2分）

测试软件为3DMark2001 SE、3DMark03、Unreal Tournament 2003和QuakeIII 1.32，各占0.5分，其中3DMark2001 SE和3DMark03代表Direct3D（DX8、DX9）基准性能，Unreal Tournament 2003反映DirectX 8游戏性能，而QuakeIII则反映系统的OpenGL游戏性能。3DMark2001和3DMark03运行默认测试（1024×768/32bit）；Unreal Tournament 2003测试1024×768/32bit；QuakeIII测试Normal 16bit和HQ 1024×768（32Bit和16Bit结果各占50%）。

（4）系统整体性能（3分）

本项目反映多任务情况下系统的综合性能，测试项目为SYSMark 2002。

注3：运行测试前，我们会充分优化BIOS中的内存参数等设置（BIOS如有动态超频设置，将其关闭），并打开Hyper-Threading；测试前用Wcpuid观察每款主板上CPU的实际运行频率并记录。有些865PE主板会提供对PAT的支持，但考虑到PAT的开启对内存要求较高，因此本次性能测试中不开启相应设置。

2.稳定性（3分）

为更贴近用户使用时的环境，稳定性测试时将主板整合的（AC'97）声卡（性能测试部分除QuakeIII外，也都开启声卡）、网卡、USB 2.0、IEEE 1394、RAID控制器（如果有的话）全部打开，装上产品包装中提供的驱动程序，确认所有设备均能正常工作后再开始测试。之后长时间（5小时以上）循环运行3DMark03和SYSMark 2002，观察系统是否会出现不稳定情况。

注4：测试中如果发现某款产品存在较严重的问题（如稳定性），我们会首先与厂商技术人员联系，争取解决问题，时间允许的话则更换一块新样品。若问题无法解决，且来不及更换样品或新样品仍然存在相同缺陷，并对于产品得分有较大影响，则将其剔出评比范围。

二、功能与扩展性（分值：10分；权重：1.25）

1.功能（8分）

产品的功能和成本通常是一对矛盾。我们认为，价位相近时，在保证品质和服务的前提下，产品应能尽量提供较完备的功能，这也是用户所希望看到的。本项目考察主板提供的各项功能配置，包括USB、IEEE 1394、SATA、IDE接口数量、RAID、板载音效（含光纤、同轴接口）、集成网卡、蓝牙等。这里为便于评分，假设一块主板拥有目前所能见到的最完备的功能，以其提供的功能为满分，将这些功能各赋予一定的分值，然后将其与参测产品进行比较，如该产品不具备某项功能或（接口）数量较少，则扣除相应分数。

2.扩展性（2分）

扩展性对DIY用户来说非常重要，尤其是对于865PE这样“预期寿命”较长的产品，更好的扩展性意味着能充分保证用户的投资。本项目考察参测主板的扩展能力，包括支持的CPU型号和最高频率（支持Willamette核心老P4和赛扬4代的产品可获得一定加分）、内存插槽数量、最大内存容量、各类扩展槽种类和数量、外频调节能力等。每个子项目为定性打分，由评测工程师独立考察完成。

三、易用性（分值：10分，权重：0.75）

尽管对很多中高级电脑用户来说，主板的易用性似乎不那么重要。但我们认为，一切从用户出发的良好的易用性设计，无疑能更好地帮助初级用户，并为所有层次的使用者带来更愉快的操作感受。

本项目考察各大主板厂商从用户角度出发，在人性化设计方面所做的努力，包括主板布局（含插件和各种接口的布局，尤其是AGP槽和内存插槽的相对位置）、BIOS设计（是否有中文界面）、系统监控保护、快速开机、超频设置（包括电压调整）、双BIOS、系统恢复（比如捷波的“恢复精灵”）、开机画面自定义、（语音）错误提示、说明书（编制水平、语种等）共10个项目，每个子项目1分。

每个子项目为定性打分，由评测工程师独立考察完成，逐一验证这些设计的可行性和实用性；BIOS设计和说明书是易用性部分的考察重点（特别是有无快速安装指南、说明书是否提供技术支持的联系方式）；厂商提供的系统监控、超频调节类等对易用性有很大帮助的软件也值得重点关注。

> 注5：主板安装使用过程中遇到的一些细节问题（贴心设计）也会被记录下来，并酌情写入相关产品的点评中。

四、附加功能和软件（分值：10分，权重：0.75）

主板发展到今天，技术已相当成熟，各大厂商的产品在各项指标和功能方面的差距越来越小，这时为产品提供附加价值就成为竞争的另一主要手段，用户也乐于在同样花费下获得更多更实用的回报。在价格相差不大的情况下，产品的附加价值已成为用户购买的重要参考，因此这里我们给出了较高的权重。

本项目考察主板包装中包含的附送物品价值及实用性。其中硬件附件方面3分，包括IDE线、软驱线、安装工具、机箱挡片（USB扩展挡板等）；软件及其他方面7分，包括附送软件、上网卡、抽奖活动等。没有附送软件和其他物品的得0分，所送软件和物品实际应用价值不大的酌情扣1～6分。该项目为定性打分，同时要考察这些附件的实用性（特别是软件），由评测工程师独立评定。

五、技术支持和售后服务（分值：10分，权重：0.75）

像主板这样技术含量较高的产品，对于其用户来说，良好的技术支持与售后服务非常重要。考虑到主板产品的具体情况，这次我们没有把电话服务包括在内，而主要考察主板厂商的网站服务、E-mail支持和保修时间3个部分，总共10分。

1.网站服务（4分）

本项目考察各主板厂商是否有专门的网站或页面提供服务，服务质量如何，页面更新是否迅速：

（1）产品介绍页面是否详细，主要功能和特征是否说清楚，是否提供了FAQ页面（0.5分）；

（2）技术支持页面是否提供了产品电子文档、BIOS和驱动程序的下载或链接（1.5分），BIOS的更新情况是重点考察对象；

（3）是否有供疑难解答的交互页面或论坛（2分），如果没有的话记0分。这里我们针对865PE主板的特点，设计了5个主板安装和使用时的常见问题，在交互页面或论坛上提出，并记录提交时间，然后观察交互页面或论坛管理者的回答时间和答案质量，每个问题的回答情况各占0.4分。

2.E-mail支持（3分）

这部分我们沿用网站服务的5个问题，同时向各个厂商的E-mail支持邮箱（有专门邮箱的发专门邮箱，没有的给厂商网站的Webmaster发送）发送求助的mail（一封mail包括全部问题，或问题分开，分为多个mail发送），并记录发送时间，然后考察对方的回信时间和信件内容。每个问题的回答情况各占0.6分。

3.产品保修时间（3分）

本项目以厂商的“三包”承诺为准，较长的保换和保修时间（厂商承诺的产品维修周期值得重点关注）是高得分的基准。满分为3分，其中3包标准给2分，有其他附加服务（比如上门取件、快修服务等）的加1分。

六、产品总评得分

评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，产品的总分排列情况是我们进行评比的主要参考依据：

产品总评得分=（各项目具体得分×相应权重系数）的总和÷5（即最终得分用10分制表示）

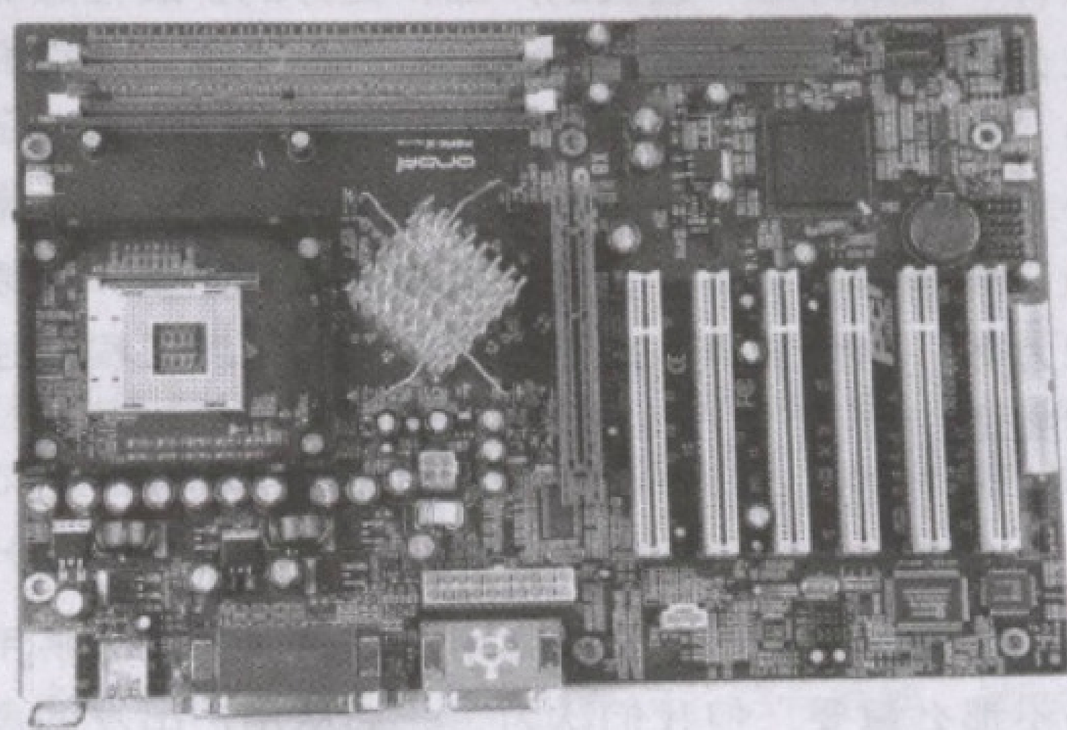
七、奖项设置

我们本次的横向评测设编辑选择奖1~2名，为总评得分较高，结合配置、性能、外观、易用性、售后服务和价格等多方面因素综合考虑，最值得向读者推荐的产品。

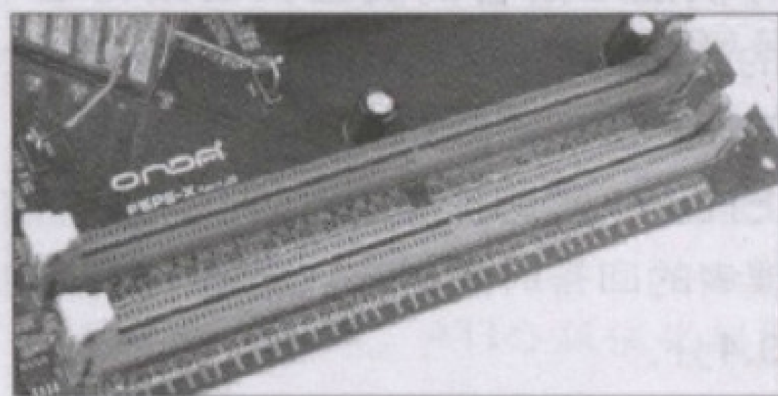
昂达P5PE-X

基本够用，价位有相当吸引力

厂商名称：昂达电子（On-data）
参考售价：699元
咨询电话：010-62102890
厂商网址：www.on-data.com

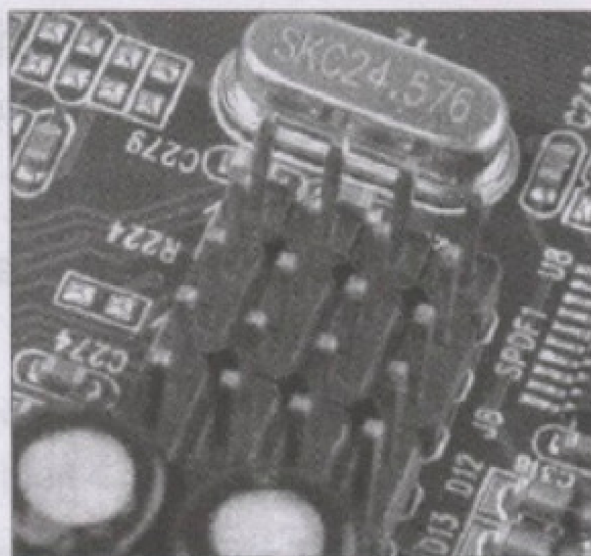


昂达P5PE-X也采用了蓝色PCB板，不过尺寸仅有305mm×205mm，宽度明显小于标准ATX主板。受尺寸限制，这款主板仅提供了一对DIMM插槽，使用推拉式卡榫的AGP槽与DIMM槽间的冲突也同样难以避免。P5PE-X使用ALC650 Codec芯片提供6声道板载音效，背面接口为标准组合，USB接口只有2个，因此在面积较小的主板表面，音频和USB扩展插针、各种跳线连成几个"方阵"，在实际使用中不便于查找和连接。



2条DIMM插槽，扩展性一般。

P5PE-X可用主板上的跳线设置外频，这在今天的主板中不多见，其BIOS中可设置的最高外频为233MHz，但同样没有提供电压和AGP/PCI频率调节等功能。相对于P5PE，更廉价的P5PE-X没有附送软件，仅提供了基本的驱动程序。虽然主板上的所有部分都非常"节俭"，甚至在CPU供电部分也使用了两相供电的方式，但P5PE-X在测试中并没有遇到任何稳定性问题。这款主板实际测试成绩很一般，这和默认外频略低于标准频率也有一定关系。



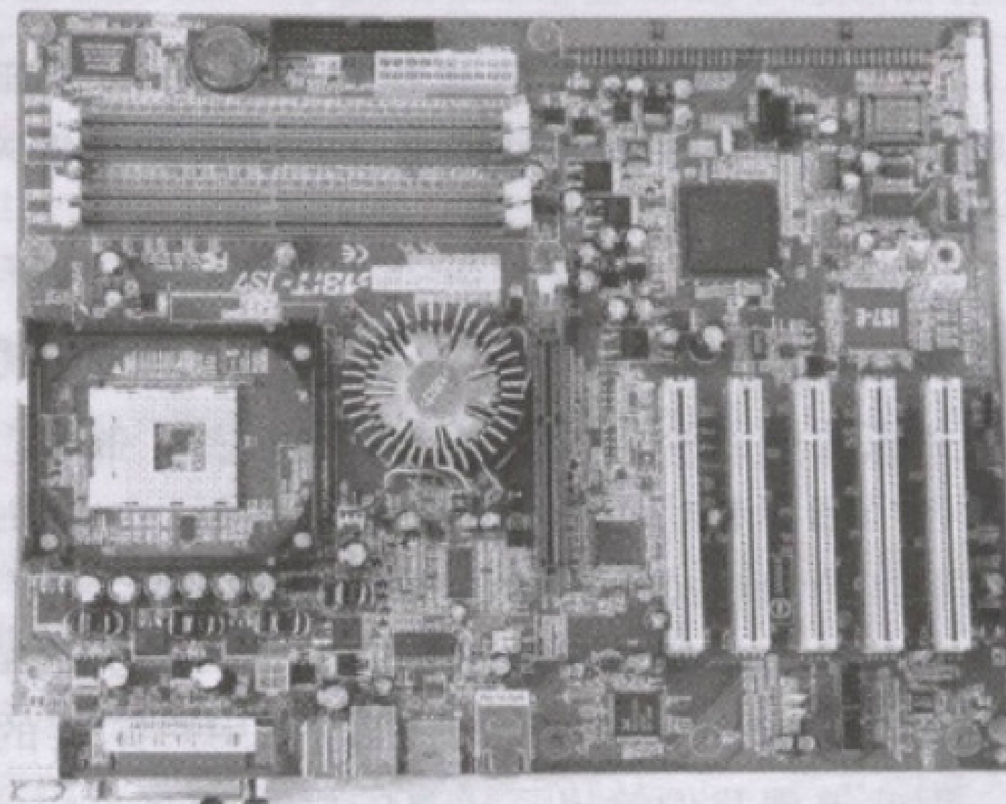
扩展针脚"方阵"，不对照说明书很难分清。

作为本次评测中价格最低的产品，昂达P5PE-X还附送了一套键盘鼠标套装，使其性价比更加突出。售后服务方面则与昂达P5PE相同。

升技IS7-E

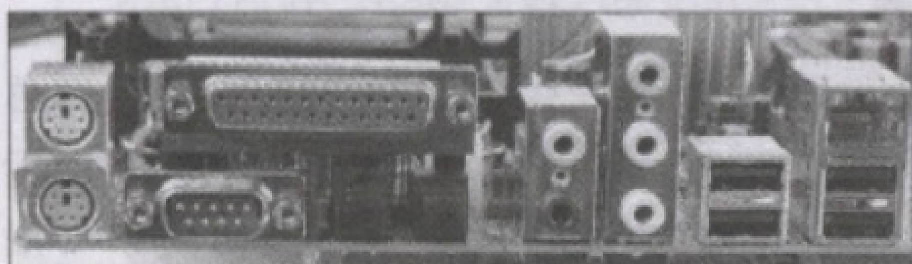
功能强大的DIY主板

厂商名称：升技电脑（Abit）
参考售价：890元
咨询电话：010-62968866
厂商网址：www.abit.com.cn



IS7-E是升技IS7的简化型，布局与后者基本一致，也采用了橘色的PCB板，北桥采用了散热风扇。IS7-E取消了SATA RAID和网络功能，但基本保持了IS7的其他配置和功能。它的IDE接口仍卧置于主板边缘，板载ALC 650 Codec芯片，支持6声道输出及光纤接口，并在主板上直接提供了5.1音频接口和SPDIF I/O接口。

IS7-E支持最高412MHz的线性外频调节，并可进行CPU/DIMM及AGP/PCI的分频设置，其默认CPU/DIMM/AGP电压分别为1.525V/2.6V/1.55V，均略高于标准电压。我们认为这与其GAT（升技称为游戏加速，类似于PAT）功能不能完全关闭有关，因为测试中仅能关闭5项GAT相关功能中的2项，其他项目我们则调整为最保守的"AUTO"。虽然这款主板在测试中可能开启了部分GAT功能，不过测试时倒是没有出现不稳定的情况。由于开启了部分内存优化设置，这款产品的成绩略高于其他对手，整体成绩在参测主板中名列前茅。



背面接口非常齐全。

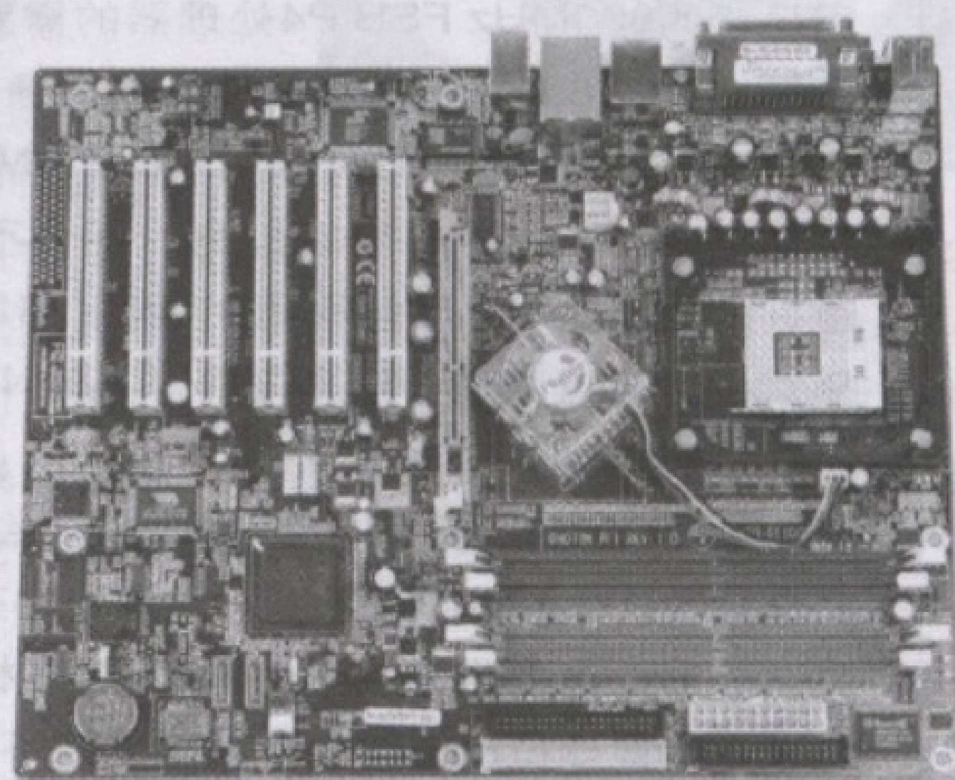
IS7-E提供了详尽的英文说明书，以及9种语言（包括简繁体中文）的快速安装指南。升技的简体中文网站上，一些本土化的服务项目如咨询电话等均由其代理商承担，常见问题（FAQ）页面直接指向了繁体中文网页，好在内容还比较详细。


卧置的IDE接口便于安装。

精英PHOTON PF1

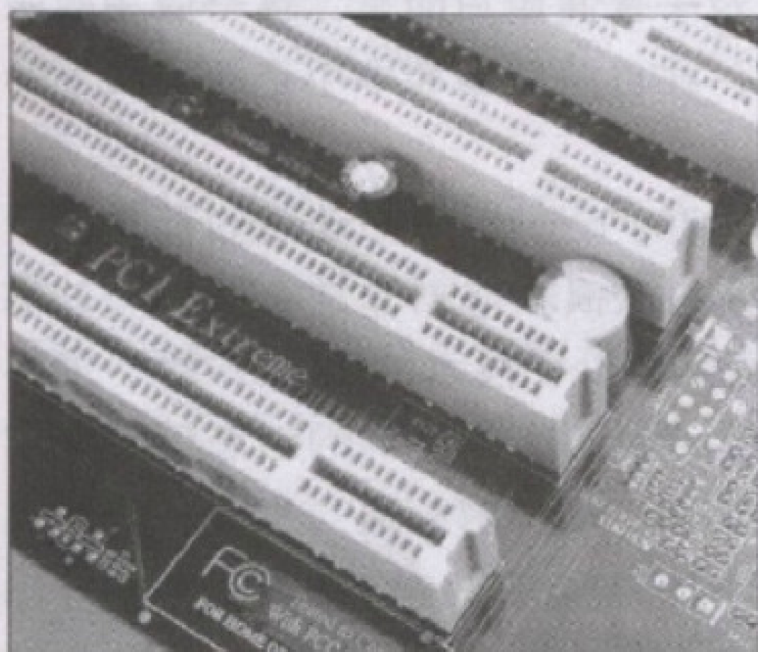
冲击高端，价位偏高

厂商名称：讯怡创新电脑有限公司（总代理）
参考售价：1350元
咨询电话：010-62572191
厂商网址：www.speedy.com.cn



精英的主板一直被DIY爱好者看作中低端性价比的代言人，而这款PHOTON PF1无论做工、配置还是价格，都一改以往"够用就好"的形象，让传统的高端品牌感受到切实的威胁。

PHOTON PF1多彩的设计给人感觉活泼、清新，做工一丝不苟。北桥采用可发光的主动风扇散热；橘黄色AGP槽和散热器过于"亲密"，应加以改进；精英在第5根PCI槽旁采用了三洋电容，增强滤波能力，为PCI声卡提供上佳的信号传输，并用不同于其他PCI槽的黄色区分；前置面板插针也采用易于辨别的彩色标识，独特的Top-Hat Flash双层BIOS让刷坏BIOS不再可怕。


声卡专用PCI插槽

PHOTON PF1拥有相当完善的接口和附件，板载3COM的千兆网卡，带有2根IDE数据线，还有3"驱动器槽专用的USB前置面板。该主板的BIOS中可固定或同步AGP/PCI频率，但内存加速（类似PAT）功能无法手动关闭。它在测试中表现尚可，成绩处于中游。PHOTON PF1附赠了非常丰富的软件，覆盖数据备份、系统监控、超频、BIOS Logo修改等。

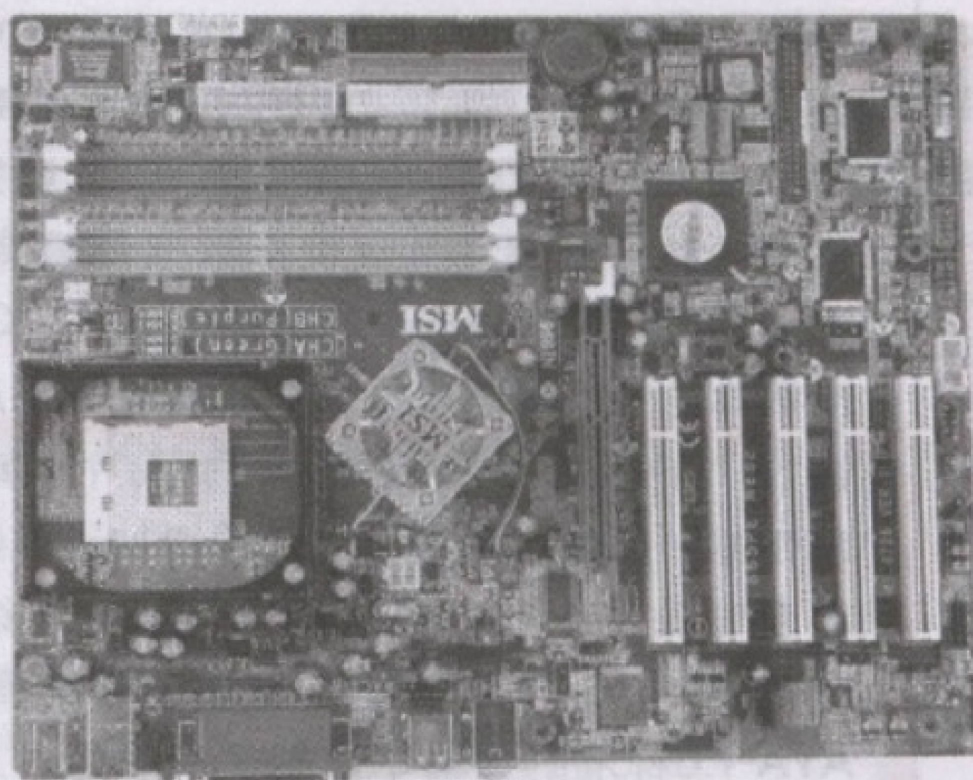
精英的售后服务不够完善，网站仅提供了有限的资料及FAQ，其论坛依附于小熊在线的论坛。有一段时间我们无法在其论坛注册，间隔一天后注册成功，随后提出的问题得到了及时回答，但我们3次寄出的咨询邮件并没有收到答复。总体来说，精英正在努力改变低端形象，我们认为除了产品本身，其服务还需跟上。


Top-Hat Flash双层BIOS

微星865PE NEO2-S

安全可靠的"CoreCell"主板

厂商名称：微星科技股份有限公司（MSI）
参考售价：960元
咨询电话：010-82511688
厂商网址：www.microstar.com.cn



这款主板秉承微星一贯的红色PCB板风格，开机状态下北桥风扇内的多彩发光管为原本生硬的电子产品平添了一分生动。从南桥芯片旁边的电路来看，865PE NEO2-S取消了诸如Promise RAID芯片、IEEE 1394端口等设计，简化电路的同时也很好地控制了成本。I/O接口方面，除基本端口外，它还提供了光纤/同轴输出（音频）。

有关865PE主板的关键词

1.Intel的双通道DDR内存架构： 865/875系列芯片组采用了双通道DDR内存架构，使带宽加倍，这样采用DDR400内存时最大理论带宽达到6.4GB/s，可满足新的800MHz FSB P4处理器的需要。需要注意的是，这与i850系列芯片组采用的双通道RDRAM内存有相当的差别，因为当时RDRAM的位宽仅为16bit，为适合P4的总线位宽，不得不采用"双通道"模式。另外，Intel采用的带宽"倍增"的双通道模式，也与更着重于提高内存效率的NVIDIA双通道DDR内存技术并无共通之处。

与850芯片组不同，865/875芯片组的内存控制器控制着两个64bit内存接口，这能使内存的使用更为灵活。当内存条为奇数时，865/875主板会自动切换为单通道或虚拟单通道内存架构，而不像850主板那样只能用偶数的RDRAM内存条组成双通道，因此也不存在所谓的"双通道专用DDR内存"。

2.超线程技术（Hyper-Threading）： HT是SMT（Simultaneous Multi-Threading，并行多线程）技术的一种，可在单处理器上实现多线程操作。Intel于去年11月13日发布的P4 3.06GHz是全球第一款支持超线程技术的PC处理器，详情请参看本刊2002年23期"新品初评"栏目中《超线程技术+3.06GHz=？》一文。由于这一技术在线程"出错"时会浪费更多的时钟频率，因此Intel当时并没有将它应用在更低频率的处理器上。也许是对800MHz FSB P4的执行效率有足够信心，如今2.4C、2.8C这两款相对"低频"的P4也采用了这一技术。

3.串行ATA（Serial ATA）： 长期以来，PC硬盘采用的都是并行ATA（Parallel ATA）总线（IDE接口）。在对高速传输要求非常迫切的今天，并行ATA技术受技术和结构上的制约，已很难继续提升速度。串行ATA（Serial ATA）是由APT Technologies、DELL、IBM、Intel、Maxtor、Quantum及Seagate等公司合作开发，将用来取代并行ATA的新技术。它采用"序列式"结构，把若干位（bit）数据打包，然后采用比并行式更高的速度把数据分组传输至系统。

串行ATA可对命令和数据分组进行CRC校验，以此提高总线的可靠性。由于串行ATA采用点对点传输协议，不存在主/从问题，因此每个驱动器不仅能独享带宽，且拓展性很好，只要增加通道数目即可连接多台设备。串行ATA支持热插拔，连线最长可达到1m，而并行ATA（IDE）线最长只能是40cm。串行ATA 1.0标准的传输率达到了150MB/s，未来的串行ATA 2.0/3.0标准更是具备达300MB/s和600MB/s的传输速度。865/875芯片组采用的ICH5南桥芯片便支持串行ATA 1.0规范，几乎所有865/875主板都会提供2个（或以上）串行ATA接口。

4.ICH5： 随865/875芯片组发布的新型ICH（I/O Controller Hub）芯片，提供了相当完备和先进的功能，它分为FW82801EB及FW82801ER两个版本，除后者支持SATA RAID外，两者功能完全一致。相对于我们熟悉的ICH4，ICH5新增了一条CSA（Communication Streaming Architecture，传输流架构），它是专门为千兆网卡设计的，带宽为2Gbps。这样千兆网卡就不用去占据PCI总线，理论上性能要比传统的PCI千兆网卡好得多。

5.千兆网： 就一般的网络应用而言，百兆网的传输速度已足够。但对那些在网络中起重要作用的服务器，特别是位于企业网核心、IDC及用于宽带小区的高性能服务器（如Web服务器、应用服务器、数据库服务器、视频服务器等）来说，其处理能力、I/O能力和网络通信能力，都影响到用户的使用，为解决其网络通信能力而诞生的便是新的千兆网标准及其产品。Intel是千兆网的强力支持者，现在它终于开始走进个人用户市场。不过对于普通用户而言，这一应用对服务器的要求非常高，在目前家庭和中小企业环境下的意义不大。

6.Prescott： Intel的下一代P4处理器的开发代号为Prescott，但外界仍然很难得到非常准确的相关信息，这也是为什么在采用HT技术的P4发布时，很多人都认为这就是Prescott。现在得到的消息仅能证实这款处理器将采用0.09μm技术制造，至少在电压上将和目前的P4有差别，但会和目前的865/875芯片组兼容（不一定和现有主板完全兼容）。至于是不是会直接采用新的Socket T插座，仍然不能确定，不过我们估计，Prescott处理器中至少会有一部分产品仍将采用Socket 478针脚。

7.带宽和位宽： 所谓位宽，是指这个设备与外界联系的"通道宽度"，例如64bit的DDR内存，可看作每个时钟周期与外界交流的数据量为64bit。而带宽则考虑到实际使用中的性能，与位宽和时钟频率都有关，例如64bit的DDR400内存，其带宽为64bit×200（内存实际运行频率）MHz×2（DDR等效）＝12800Mbit/s，即3200MB/s。

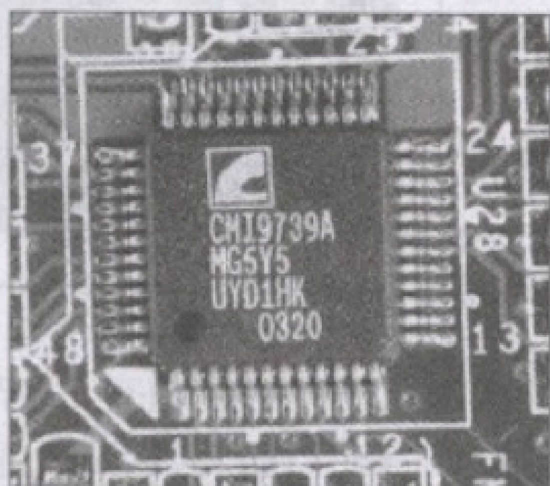
另外，对内存颗粒来说，4M×16bit表示其容量为4×16＝64Mbit＝8MB，与所谓"16bit，4M的内存颗粒"，是完全不同的表述方式。另外比较特别的是NVIDIA的高端显卡，GeForceFX 5900显卡上显存总位宽是512bit，因为它采用了某种内存交错执行方式，与nForce芯片组比较类似。

CoreCell是微星应用在这款主板上的专利技术，是一种动态省电技术，能通过对系统温度的侦测，动态调整风扇电流及电源回路频率，在噪声、省电、延长寿命及超频方面都有积极作用。



金属外壳覆盖下的CoreCell芯片

这款主板的BIOS调节相当丰富，测试时关闭了它的动态超频功能，但其性能表现依然强劲。微星将默认的FSB略微提高了2MHz，这让它的成绩相对其他产品有不同程度的领先；即便如此，主板运行还是非常稳定。微星为它搭配的软件相当实用，系统监控、动态超频和在线BIOS升级等一应俱全。这款主板在默认状态下开启了MAT（PAT）功能，如果没有品质很高的内存，建议关掉该功能，否则可能造成系统不稳定。



板载的CMI 9739A Codec芯片



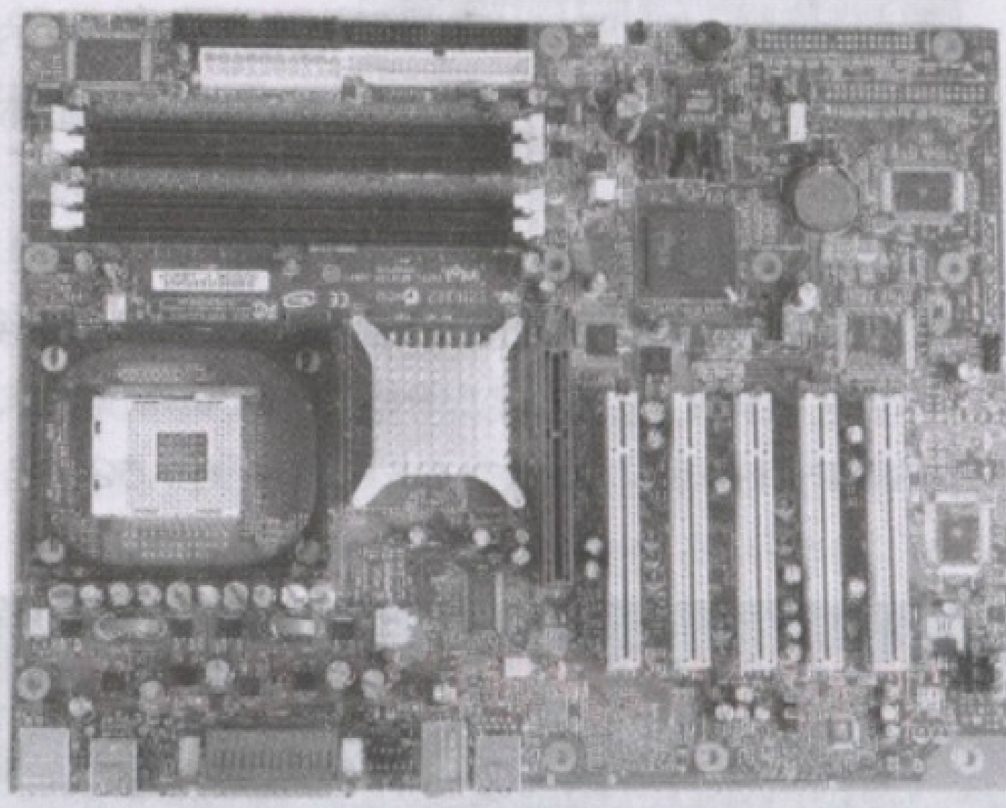
漂亮的Corecenter监控软件界面

微星随主板提供了大量附件及非常翔实的说明书，让我们感受到大厂风范。我们发mail咨询的一些问题在10天后收到回复，但微星的技术人员很客气地解释了回复缓慢的原因，答案也令人比较满意。微星提供了在线论坛及FAQ界面，但需登录微星的繁体中文主页。

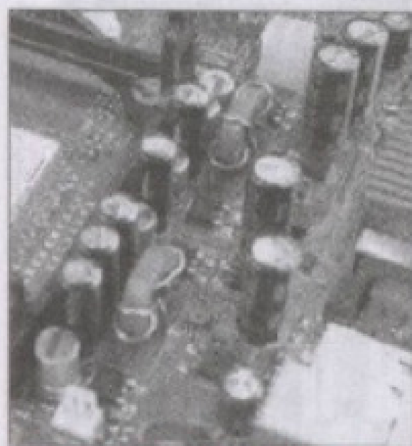
Intel 865PERL

原厂品质，稳重实际

厂商名称：英特尔（Intel）
参考售价：870元
咨询电话：800-820-1100
厂商网址：www.intel.com/cn



Intel自己的865PERL主板仍然采用了最为朴实的绿色PCB板，由于它的PCB在设计时要起到参考样板的作用，但实际产品出于成本考虑，并未提供相应功能，所以板上明显留有大量未焊接的IC芯片及相应接口的位置，但整体做工显得很清爽。它的CPU供电电路也显得较简单，但供电电压很稳，其北桥散热片也是参测样品中最庞大、效率最高的，实际工作中这款主板也相当稳定。将成本用在最需要的地方，可见Intel主板设计的稳重和实际。这款主板仅板载了AD1985 Codec芯片，提供基本的音频功能，此外没有其他扩展功能。


供电电路中的线圈显得很单薄。

秉承Intel的一贯风格，这款主板的BIOS中没有超频设置，当然更不可能提供开启“PAT”的功能。由于默认外频较低，测试时P4 2.4C的实际频率仅有2394MHz，低于标准频率，因此测试成绩也不出色，得分比较靠后。在附送软件和说明书方面，Intel原厂的主板也缺乏出彩的地方，好在价格并不像其品牌那样高高在上，比较适合注重品牌和稳定性的用户。

Intel的中文网站速度比较慢，865PERL的介绍页面直接链接到英文网址，其技术支持等项目也大都直接调用英文页面，不过可以通过国内的服务电话获得技术支持。



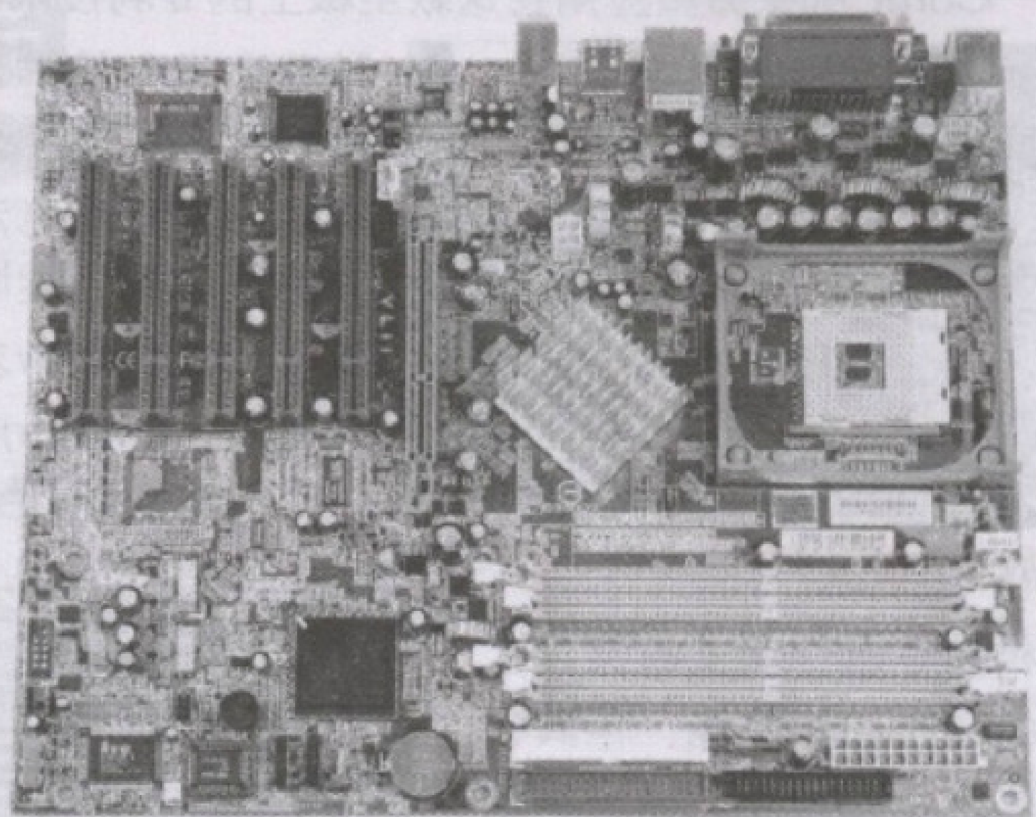
显卡易得，硬盘难求

为加快进度，搭建两套平台，我们向厂商借用了一些设备。出乎意料的是，高价的设备，包括昂贵的ATI原厂RADEON 9700 Pro显卡都就位了，硬盘却迟迟不到。原来由于硬盘旺销，希捷那里高中低端产品都没有可用的现货，可见市场对于高端硬盘的接受度远远超过了对高端显卡的需求，毕竟容量价格比是很容易算出来的。

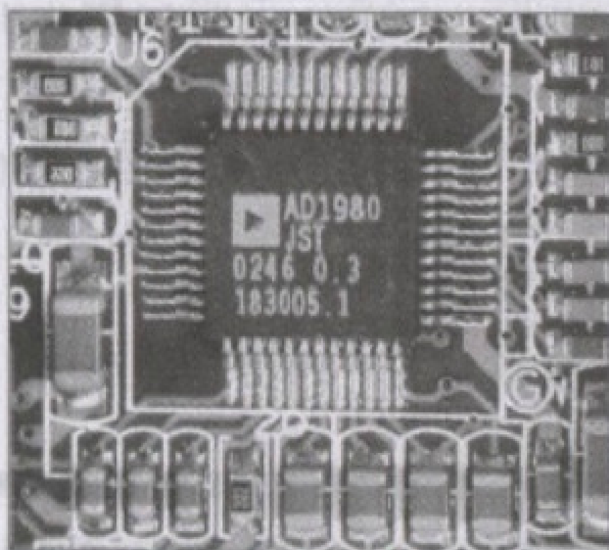
大众P4-865PE Pro II

配置独特，保修期长

厂商名称：大众电脑（FIC）
参考售价：810元
咨询电话：010-62628831
厂商网址：www.ficchina.com.cn



大众P4-865PE Pro II 使用了ICH5-R南桥芯片，是这一价位865PE主板中少有的提供了SATA-RAID功能的产品。它的AGP插槽也较为特殊，采用“按压式”固定方式，非常方便。板载AD1980 Codec芯片，支持6声道输出及光纤接口；板上还集成了Broadcom的10/100M网络芯片。虽然其板型并不算大，不过DIMM槽与AGP槽相距较远，安装较长的AGP显卡时也不会出现挡住内存条的情况，这种合理的设计在本次参测的样品中却不多见。主板采用浅绿色的内存槽和蓝色的AGP、PCI插槽，显得比较活泼。

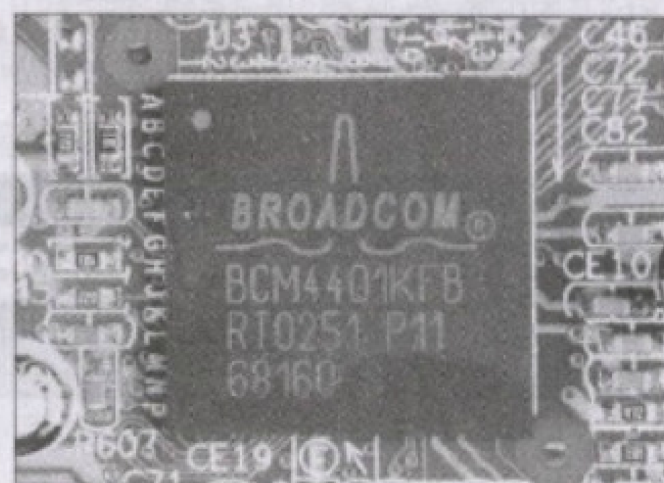


AD1980支持6声道输出，主板还提供了光纤输出接口。

这款主板的BIOS支持最高到233MHz的线性外频调节，并可进行核心电压、AGP电压和DIMM电压调节，还能固定AGP/PCI频率，其默认CPU电压为1.525V，略高于标准。

这款主板拥有“智能小精灵”功能，包括BIOS保护（BIOS Guardian）和开机画面更改等功能。

大众电脑的简体中文网站上，FAQ页面直接连到其英文站点，其中提供的E-mail支持是其地区分部的地址，我们的mail咨询一直没有得到回复。大众为其主板产品提供了3年的免费维修，是所有产品中最长的。



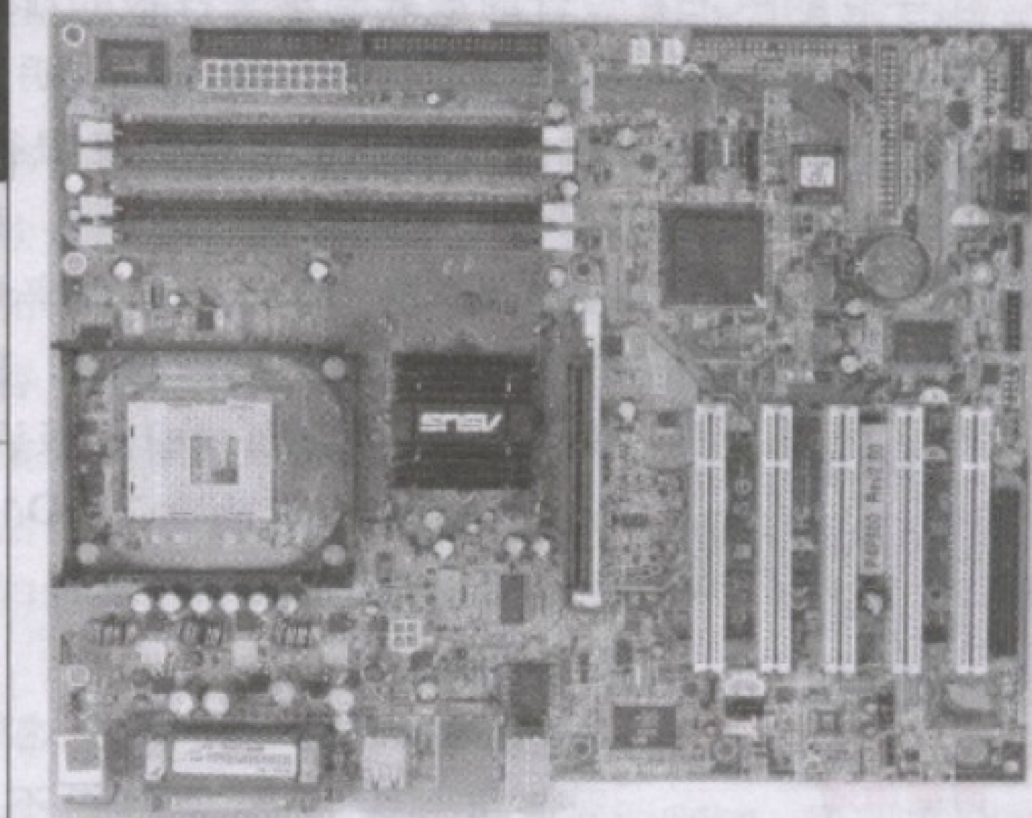
Broadcom BCM4401的网络芯片

华硕P4P800-CAY

大厂风范，易用性强，稳定第一

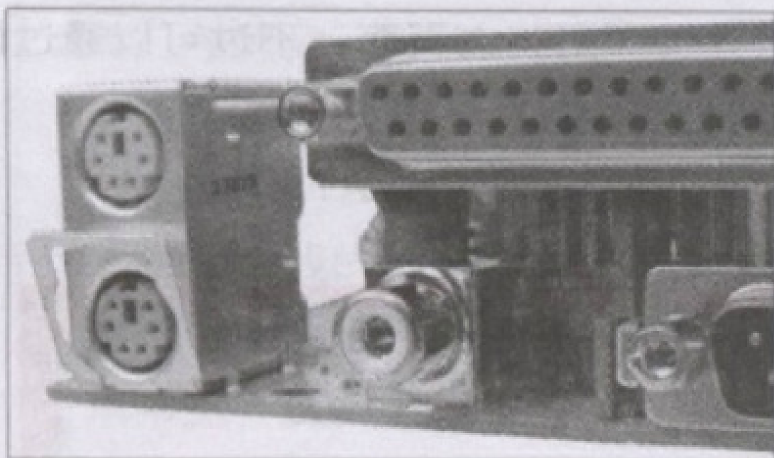
POPSOFT 大众软件

厂商名称：华硕电脑公司（ASUS）
参考售价：1188元
咨询电话：010-65542784
厂商网址：www.asus.com.cn

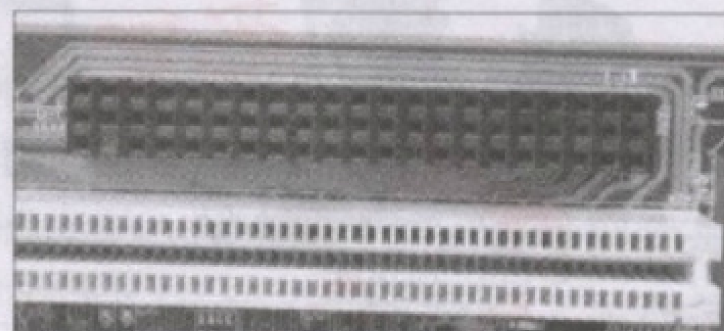


对于那些渴望却又无法拥有华硕P4C800主板的用户来说，P4P800-CAY是不错的候选，稳健的表现及成熟的设计，让用户用起来非常放心。

本次华硕送测的P4P800-CAY版本为Rev2.00，该主板的早期版本无法辨识Intel提供的P4 3GHz工程样品（非销售产品），而新版解决了这个问题，此外还有一些细微更新。华硕主板的布线一贯让人赏心悦目，虽然板型不大，但各组件排列从容不迫：AGP槽旁空出了一个PCI槽的宽度，既为厚重型的AGP显卡腾出了空间也便于散热；镀金同轴光纤输出取代了一个不常用的串口；20针电源插口靠近主板边缘，方便插拔。P4P800-CAY集成了价格较昂贵的3COM千兆网卡，同时预留Wi-Fi无线网络插槽，但没有提供额外的



背面提供了SPDIF同轴输出。



AGP槽一侧空间很大，图中右下角便是3COM的千兆网卡芯片。

PAT技术详解

在文中，我们多次同时提及i865和i875P芯片组，这是因为两者在功能上非常相似，其区别仅是一些较为高级的内存控制功能，如对ECC内存和PAT（Performance Acceleration Technology，性能加速技术）的支持。其实它们根本就是来自同一条芯片生产线的“孪生兄弟”。

875P芯片组定位于高端专业用户及入门级工作站，对数据准确性及系统稳定性的要求十分苛刻，所以用来制造875P芯片的晶圆也经过特殊挑选。在Intel的865/875芯片生产线中，经过S9K ATK标准测试，质量最好的那部分晶圆被切割并封装成875P芯片，而其他晶圆则被制成865芯片，并“屏蔽”某些功能。也就是说，865和875芯片的设计和制造工艺实际上完全一致，只是由于在成品测试中的表现有差异，而被人为分成两种产品。

与865PE相比，打开PAT功能的875P芯片组常常具有10%左右的性能优势。PAT是Intel针对双通道内存的读写操作推出的一项优化技术，通过此技术，当系统执行内存访问时，CPU发出的请求指令会比以前的内存读取机制提高1个时钟周期。在系统选择写入哪颗内存芯片时，PAT技术将使其再提高1个时钟周期，这样在系统读写内存时，便累计节省了2个时钟周期，缩短了内存读写时间，在单位时间内加大了内存的读写数据量（即提高了带宽）。但是，这种读写机制对内存质量的要求也会更高，低质量的内存很难稳定运行在此技术下；同样，采用PAT技术的主板，其线路设计和生产质量也必须达到一定要求。

865和875P芯片组的生产方式非常类似于NVIDIA和ATI的家用/专业显示芯片，后者也是从产品线上得到质量较高的成品，通过专门驱动程序或专门设计的板卡，打开一些额外的功能，使其对高级的专业应用提供更完善的支持，便成为了专业显卡。因此一些显卡厂商使用特别的设计，可让用户自己动手将家用显卡变成一款“专业级”显卡。这也给我们一个思路，为什么865主板的用户要甘愿忍受那10%的性能差异，毕竟手中的865芯片组和875是从一条生产线上下来的，拥有同样设计和制造工艺的产品。

与显卡产品不同，即使是高级DIY爱好者也很难自己实现让865芯片组开启PAT功能。值得庆幸的是，很多主板厂商都直接为用户提供了新的BIOS程序，其中便有开启PAT功能的选项。在Intel的压力下，没有哪家主板厂商敢于把这种功能直接命名为PAT，而是各有说法，比如华硕Hyper Path技术，微星的MAT（Memory Acceleration Technology），升技的GAT（Game Accelerator Technology）及磐正等厂商的相关技术。当然，这些技术中也不乏一些厂商自己的开发成果，并不一定就是单纯地开启PAT功能。

对于提供了“类PAT”技术的厂商，这项功能都可在相关主板的BIOS设置中看到。不过Intel已经公开宣称865芯片组打开PAT功能会造成系统性能损失甚至不稳定，且不会对因此造成的损失负责，但对于追求性能的厂商和DIY爱好者来说，这样的警告没什么效果。最终用户要面对的是主板厂商，而目前还没有哪家主板厂商对带PAT功能的865主板采取“歧视性”质保政策。

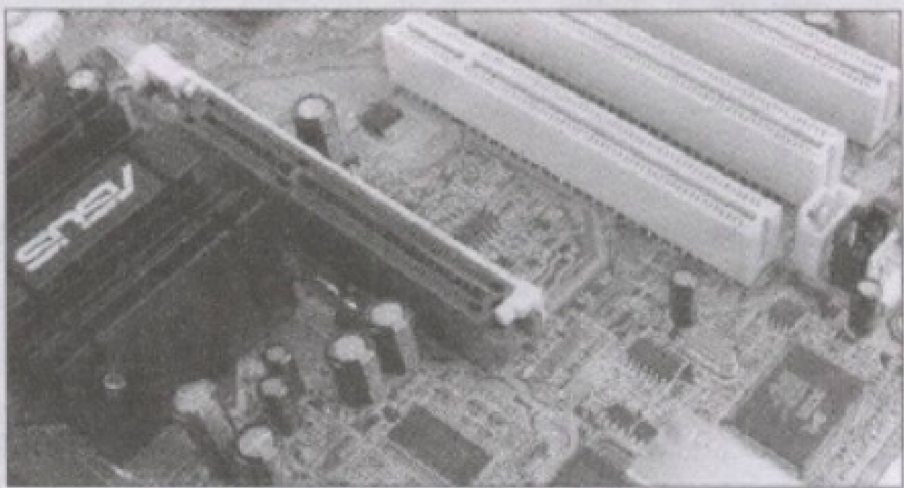
我们使用一款支持PAT的865PE主板打开性能优化模式，并进行了简单的测试成绩如下：

项目		开启内存优化	关闭内存优化
Sisoft Sandra Pro MAX3	FLU/RAM iSSE2 Bandwidth (MB/s)	4750	4274
	Memory BenchMarkALU/RAM iSSE2 Bandwidth (MB/s)	4763	4279
Super π 1.1	104万位运算时间（秒）	54	57
3DMark2001 Pro SE	默认测试（1024X768/32bit）	14854	14077
3DMark03	默认测试（1024X768/32bit）	4450	4308
	CPU Test	610	560
Quake Ⅲ v1.32 DM6	Fastest 640X480	423.5	373.0
	High Quality 1024X768	337.9	305.9

与不打开PAT状态相比（见前面的测试成绩总表），开启PAT的865PE主板性能提升相当明显，但要注意的是，这时如果用户使用的是一般的内存条，则内存实际是工作一种“超频”状态下，因此PAT功能对内存的品质要求很严格。我们在打开性能优化模式后的测试中，便屡次遇到重启不亮、程序退出、系统死锁等情况。为稳定起见，平时使用中最好还是把865PE主板的PAT功能关闭。

IEEE 1394接口，看来网络在华硕眼中是比较重要的。

该主板缺省外频只有199.95MHz，因此CPU运行频率略低于其他几款缺省外频较高的产品，部分项目的测试成绩略为靠后，但反映整体性能的SYSMark2002的得分却位居前列，与实际频率相近的Intel原厂主板相比有较明显的优势，这也反映出其出色的执行性能。相信如果微调一下外频，会有更好的发挥。

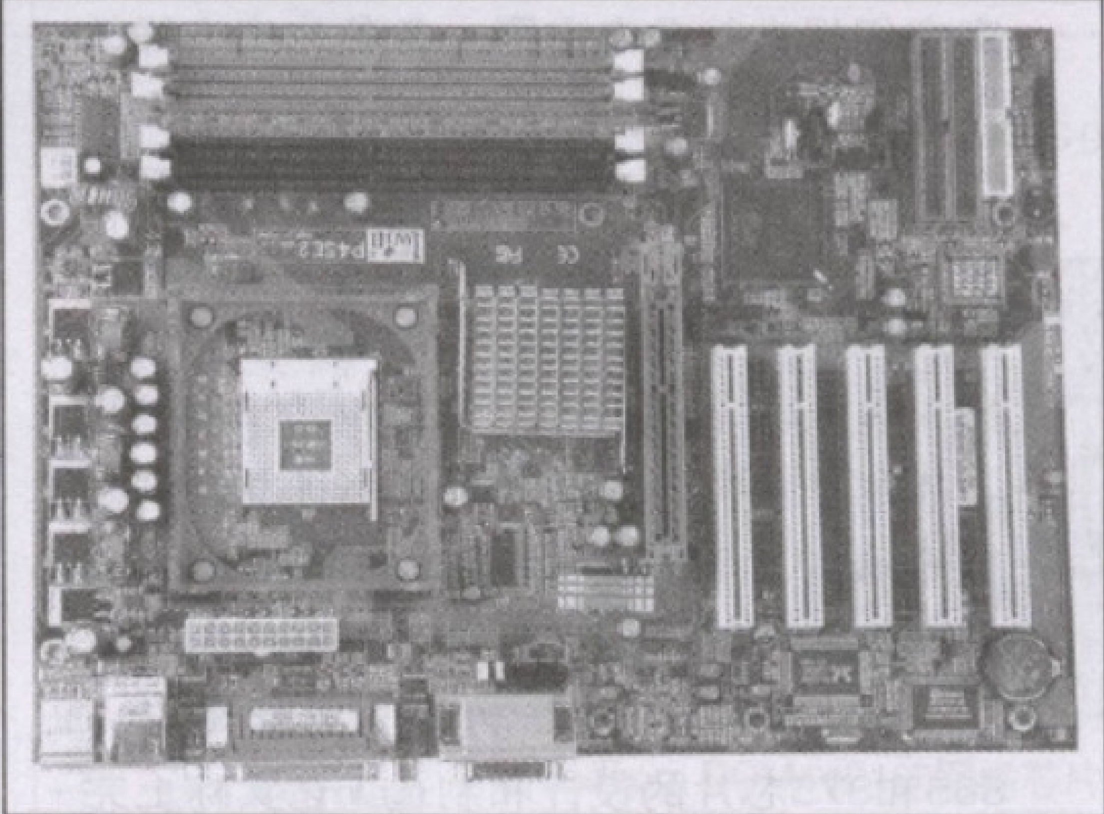

Wi-Fi无线网络插槽

这款产品提供了非常详尽的说明书和快速安装指南，并贴心地提供了额外的跳线帽，但没有SATA硬盘电源转接线；另外，它还提供了语音故障提示功能。华硕在北京、上海和广州都设有专业维修中心，其繁体中文网站提供了详细的主板资料介绍，也许是国庆放假影响了其简体中文主页的维护，我们在此期间没能登录www.asus.com.cn网站，咨询邮件也未收到回复。

艾崴P4SE2

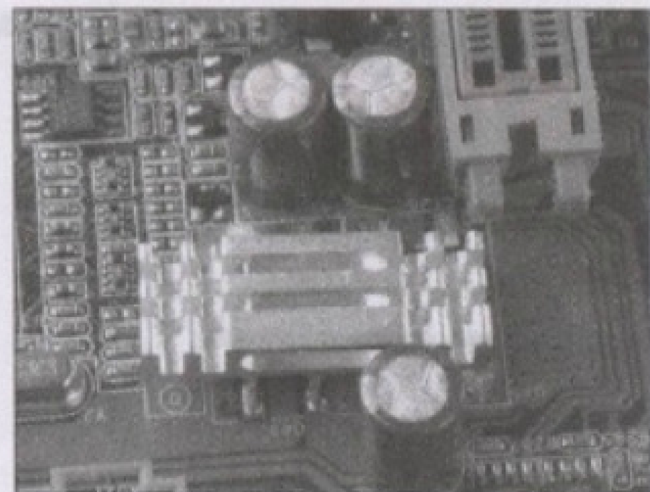
面向DIY玩家

厂商名称：艾崴科技（Iwill）
参考售价：1100元
咨询电话：021-63531253
厂商网址：www.iwill.com.cn



艾崴较新的PC主板已逐渐与其专业级工作站和服务器主板出现了明显分别，这次参评的P4SE2便是明显的例子。这款主板采用醒目的红色PCB，主板宽度略小，整体尺寸为305mm×224mm。板载ALC202A Codec及RTL 8100B 10/100M网络芯片，提供了相应的功能。

P4SE2最让人惊讶的是其BIOS设置中的超频和性能优化选项，其外频最高可设置为250MHz。不过即使用户不进行超频，这款主板也会自动超频，其OverClocking Option选项默认为开启，它将外频提高到216MHz，在我们的测试平台上CPU频率也升至2600MHz左右。在这一频率下，稳定性测试中没有出现明显不稳定现象，但系统重启时却会不时出现无法点亮的情况。它在BIOS中还提供了"Iwill 865 TurboJet"选项，应该是PAT功能，性能测试中我们将它和自动超频选项都关闭了。


供电电路中也使用了散热片，以保证稳定运行。

艾崴的简体中文网站上提供的驱动下载和FAQ页面均为搜索式页面，分类清晰，但有大量的英文信息。奇怪的是，这款送测主板并没有出现在其产品介绍中，也无法找到相关驱动，不过我们在艾崴的英文网站中找到了它的介绍。艾崴的技术支持反应非常快，我们的E-mail咨询在1小时内便得到了回复（上午11:00左右）。

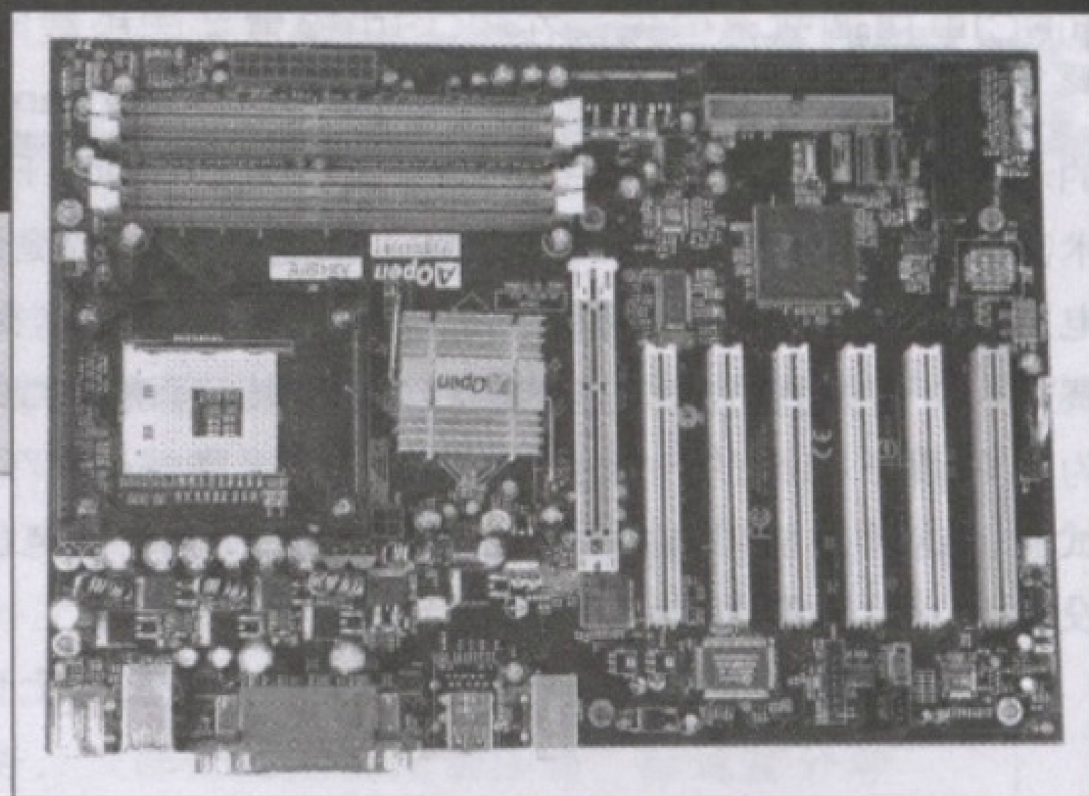
性能成绩表：

厂商		Aopen	Intel	艾崴	昂达		承启	大众	华硕
产品		AX4SPE	865PERL	P4SE2	P5PE	P5PE－X	9PJL1	P4-865PE Pro II	P4P800-CAY
测试项目	CPU实际运行频率（MHz）	2411.48	2394.34	2400.63	2400.79	2396.14	2434.6	2394.34	2399.36
SisoftSandra MAX3	ALU/RAM iSSE2 Bandwidth（MB/s）	4479	4260	4408	4221	4142	4483	4231	4197
	FLU/RAM iSSE2 Bandwidth（MB/s）	4437	4290	4423	4223	4194	4486	4214	4210
	104万位运算时间（秒）	57	59	57	58	58	56	58	58
SYSMark 2002	Office Productivity（得分/响应时间）	208/0.88	206/0.89	203/0.90	201/0.91	201/0.91	203/0.90	197/0.93	206/0.89
	Internet Content Creation（得分/响应时间）	362/2.31	347/2.47	353/2.43	356/2.41	356/2.41	359/2.39	350/2.45	353/2.43
	总分	274	267	268	267	267	270	263	270
3DMark 2001SE	总分	14 144	13 581	14 137	14 008	13 934	14 261	13 957	13 893
3DMark 03	总分	4401	4366	4390	4388	4389	4413	4386	4386
	CPU Test	562	522	560	552	552	565	550	551
QuakeⅢ 1.32 DM6	Fastest (640X480)	381.9	378.7	381.4	371.1	369.1	384.7	369.6	369.2
	High Quality（1024X768）	311.0	310.2	311.5	305.2	302.9	312.7	303.8	302.7
UT2003	1024X768	126.8	118.7	126.1	123.9	123.9	127.9	123.5	123.9
DVD 视频压缩	FlaskMPEG+DivX 5.05（秒）	132	136	133	134	134	131	134	134
MP3压缩	Lame 3.94（秒）	34	36	34	34	34	33	34	34

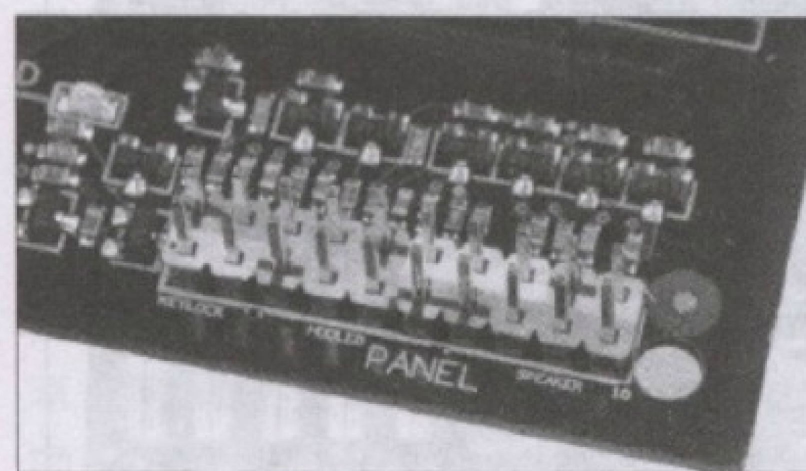
AOpen AX4SPE

性能突出，软件功能极具特色

厂商名称：艾尔鹏国际（AOpen，建基）
参考售价：999元
咨询电话：021-62258622
厂商网址：www.aopen.com.cn



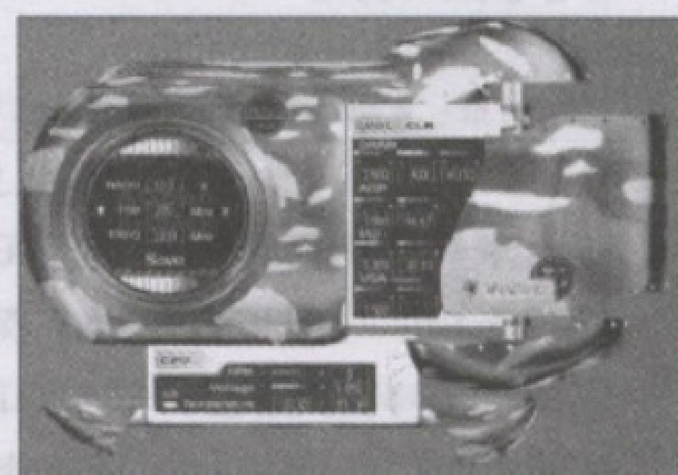
AOpen AX4SPE采用了其一贯的“黑珍珠”PCB，板上各种接口和插槽的颜色很丰富，连接机箱前面板的插针也通过不同颜色来区分功能（AOpen称之为EzColor），便于识别和安装。AGP插槽采用蓝白配色，非常醒目，不过它的推拉式卡子装卸显卡时略有不便，而且DIMM插槽与AGP槽过于靠近，安装一般长度的AGP显卡时也会出现挡住DIMM槽的情况。主板边缘的PCI插槽为桔红色，但并没有标示它有什么特别功能，仅起装饰作用。AX4SPE板载ALC650 Codec，板上提供了S/PDIF扩展针脚。主板采用了立置电池，以节约空间。



前面板接口功能接口拥有不同的底色，易于区分。

AX4SPE支持最高可达400MHz的线性外频调节，用户可设置并锁定CPU/AGP/DDR频率，且开机时会显示电压和频率等信息。拥有独特的多语言WinBios功能，用户可在Windows系统中调整BIOS，非常方便。它还提供了VividBIOS开机画面修改工具、EzWinFlash刷新BIOS工具、SilentTek风扇静音工具、EzRestore硬盘防护等软件。这款主板也提供了类似PAT的功能，称为性能加速引擎（Performance Boost Engine）。虽然测试中关闭了PAT功能，凭借稍稍超出的默认CPU频率，AX4SPE的性能仍比较突出。

与过去一样，这款主板也带有AOpen特色的彩色快速安装指南，图文并茂，非常贴心。AOpen的网站上没有提供技术支持的邮件地址，甚至连Webmaster邮件地址也没有，其讨论区中没有看到专职的版主回答问题，但有不少热心的论坛用户在答疑，回答也较为迅速准确。



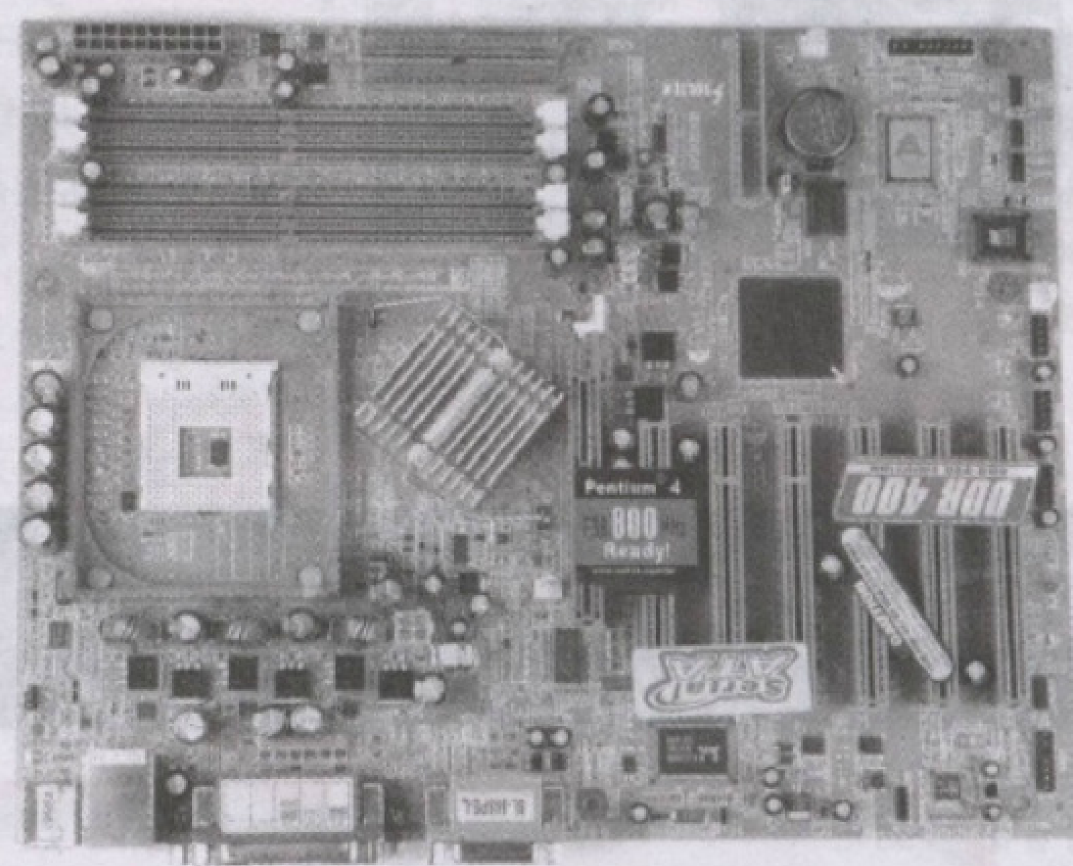
一系列软件可在Windows中实现很多BIOS调整功能。

硕泰克SL-86SPE-L

另辟蹊径

厂商名称：硕泰克科技（Soltek）
参考售价：850元
咨询电话：010-82667351
厂商网址：www.soltek.com.cn

捷波	精英	升技	双敏	硕泰克	微星
Altair G/PE	PF1	IS7-E	UP6PEN	86SPE-L	865PE Neo2-S
2405.7	2394.50	2405.87	2405.99	2394.28	2434.40
4341	4395	4436	4214	4342	4274
4325	4428	4425	4213	4366	4279
58	57	57	58	58	57
201/0.91	201/0.91	203/0.90	199/0.92	199/0.92	199/0.92
359/2.39	353/2.43	358/2.40	356/2.41	356/2.41	358/240
269	266	270	266	266	268
14 079	14 103	14 105	13 900	14 039	14 077
4398	4399	4403	4392	4393	4398
553	555	560	552	545	560
373.1	378.8	379.4	370.7	371.2	373.0
306.0	308.7	309.4	304.0	305.7	305.9
125.5	126.5	126.6	124.3	125.1	125.4
133	134	133	134	135	133
34	34	34	34	34	33

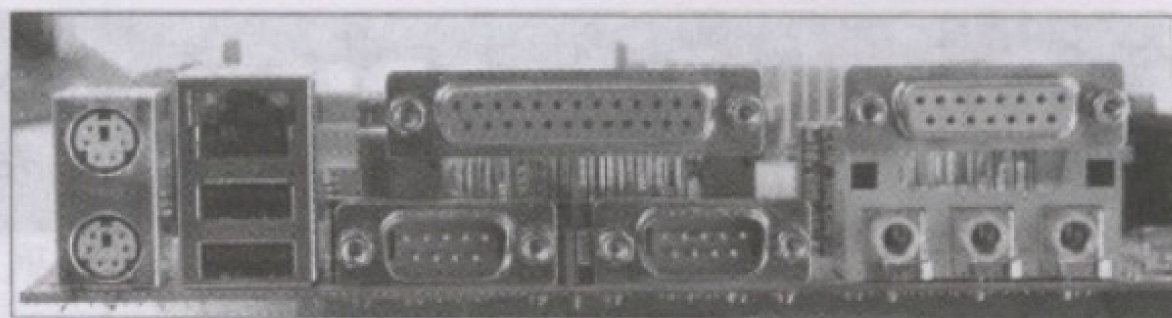


新版SL-86SPE-L采用惹人喜爱的紫罗兰色PCB及插槽，给人留下了较深的印象。通过比较可看出，这款主板在元件布局上与“早期”的银色PCB的SL-86SPE-L完全一致，但取消了北桥风扇，仅安装了散热片。主板型号中的-L表示板载网卡芯片，它采用10/100M RTL8101L网络芯片，而板载Codec音效芯片则是ALC650。它的BIOS中可线性设置外频，最高达到350MHz，并可固定AGP、PCI频率，它还提供了CPU、AGP

和PCI电压调节，但无法在BIOS中设置关闭板载网卡。

这款主板采用硕泰克的Uv技术，可支持Willamette核心的老P4，而一般865PE主板则仅支持Northwood P4。Uv技术实际上是使用了一个判定电路，根据不同CPU提供不同的电压值。对于一些升级用户和预算有限、只能选择老P4及赛扬4 CPU的用户来说，这项技术是相当有诱惑力的，它可为用户留下相当的升级空间。我们使用赛扬4 1.7GHz进行试验，这款主板可直接识别出赛扬4并自动进行电压和频率设置，此时内存最高工作在DDR266状态。

这款主板提供了较详细的中文说明书，主板上也有多处

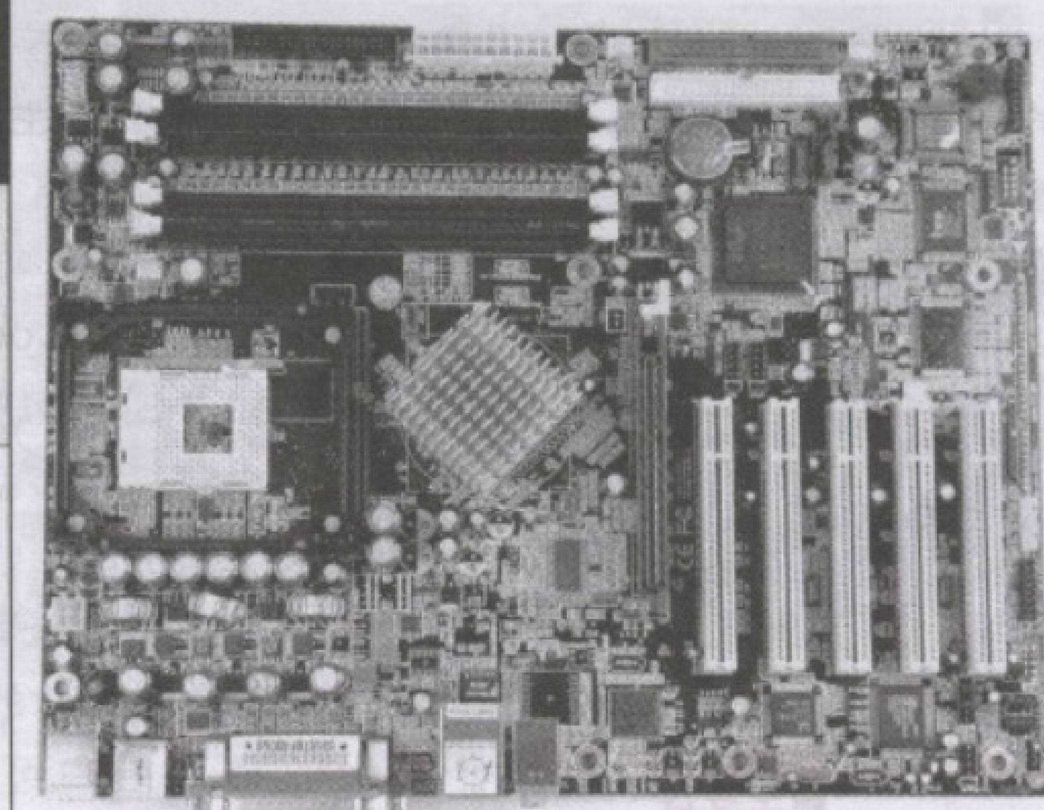

标准的背面I/O接口

提示标签。硕泰克网站的讨论区有故障，我们在测试期间一直无法使用。硕泰克承诺3年的维修期限，提供2年的免费维修，并在北京设有专业芯片级维修中心，在售后服务方面相当突出。

承启9PJL1

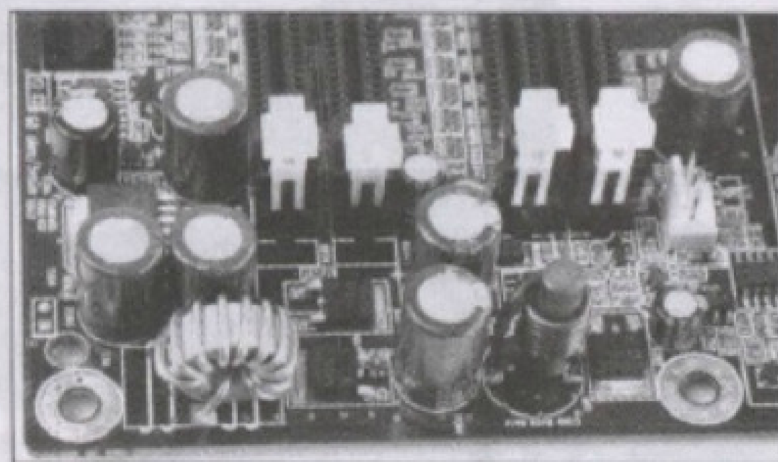
简化版的9PJL，性能不俗

厂商名称：承启科技（Chaintech）
参考售价：799元
咨询电话：010-62626475
厂商网址：www.chaintech.com.cn



承启本次送测的产品是9PJL1，基本布局直接继承自其高端“天极”（APOGEE）系列的9PJL，但减少了一些功能。它的PCB为深棕色，接口和插槽均采用了一般材料，而非9PJL的豪华彩色零件。板载声卡采用CMI 8738芯片，支持6声道输出；板上还通过集成RTL8101L芯片提供10/100M网卡。

承启9PJL1支持最高到400MHz的线性外频调节，其核心电压、AGP电压和DIMM电压均可调。这款主板仅提供了1本黑白印刷的英文说明书，内容较详细。也许是为控制成本，这款主板没有附送任何软件。


主板一角，DIMM槽旁完善的供电电路。

在测试中，因为拥有最高的CPU频率（默认外频较高，CPU频率高出标准约30MHz），承启9PJL1的性能测试得分是所有样品中最高的。我们发现承启的简体中文网站上并没有这款主板的说明信息，仅在英文站点上有相关介绍。承启网站论坛开放的时间不长，链接也较为“隐蔽”，因此发帖量很少，里面有专职的版主和技术人员对用户的问题进行回答，目前的帖子多是其技术人员进行FAQ式的自问自答。

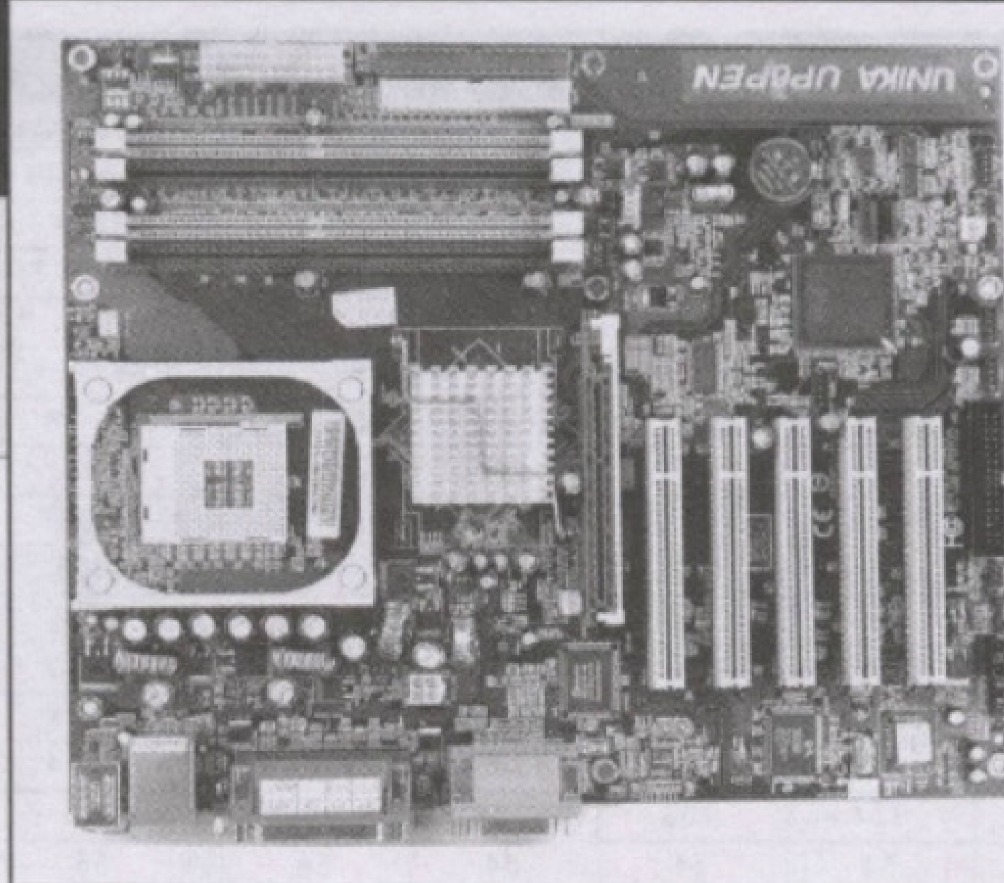


板载CMI 8738/PCI-6CH-LX 6声道音频芯片

双敏UP6PEN

价位平实，技术支持良好

厂商名称：双敏电子（Unika）
参考售价：799元
咨询电话：023-68609467
厂商网址：www.unika.com.cn



双敏UP6PEN也是一款冲击低端的产品，我们注意到其PCI插槽间的PX865PE Pro字样，可借此发现这款产品是由青云OEM的产品。它采用蓝色PCB，白色CPU散热器支架和PCI插槽、蓝白相间的AGP插槽在一起，色彩非常悦目。主板采用10/100M的3COM 910网络芯片及ALC650 Codec芯片。

售后服务调查

针对主板产品的特点，我们本次的售后服务调查主要着眼于厂商网站建设和E-mail支持。本次参测的所有主板厂商都建立了较完善的网上售后服务支持，用户可在其网站上非常方便地查阅到相关产品的规格、配置，甚至建议售价；所有厂商的网站都提供了FAQ常见问题集，一些较为普遍或突出的问题在这里大都能得到解答。

大多数厂商都建立起了自己的产品讨论区，一些建立较早的讨论区中人气相当旺，除专职的厂商技术人员在回答用户提问外，一些热心的高级用户也常为其他用户解答疑问。不知是版主比较负责还是用户都致力于讨论技术，相对于许多公共论坛，这里的风气要好得多，我们没有发现垃圾帖、吵架帖或内容不健康的帖子。

大部分厂商都提供了E-mail技术支持，并在1个工作日内回复了我们的求助信。但也有个别厂商一直没有回复我们的E-mail，也有些厂商没有提供此项服务，我们只能通过电话获得其技术支持。

为了调查方便，我们"伪装"成较低级的用户，因此没有提到关于对各种处理器核心支持、对单双通道DDR的理解等问题，大家可从专题里的相关插文中了解这些知识。

因为本次横向评测工作横跨了国庆长假，一些厂商的服务工作不很正常。例如部分厂商的简体中文网站停止了更新，甚至因为一些可能的网络故障停止了服务，大部分电话也无法接通，给这部分考察工作带来一些困难，也可能会造成一些遗漏之处，这是比较可惜的地方。

我们的设立的5个问题如下：

1.我升级时留下的DDR266内存能否继续用在865PE主板上？

2.能否和新买的DDR400内存混用？

3.混用内存会不会影响速度或稳定性？

4.我想购买P4 2.4C CPU，它的超线程技术是不是一块CPU当两块用，是不是快很多？

5.怎样获得保修服务（是否直接找商家，是商家直接更换还是返厂等）？

主板厂商售后服务和技术支持情况调查表：

厂商和产品	网站内容				技术支持能力		保修情况	
	产品介绍	本地下载	FAQ界面	讨论区	回信时间	问题回答情况	保修期限	免费保修期限
Aopen X4SPE	良好	良好	良好	有	无E-mail支持	良好	36个月	12个月
Intel 865PERL	英文	良好	英文	英文	无中国大陆地区的E-mail支持	良好	36个月	36个月
艾崴P4SE2	中文网站无此产品	良好	搜索式	有	半小时	不允许用户将DDR266和DDR400内存混用	36个月	18个月
昂达P5PE	良好	良好	良好	有	1个工作日	良好	12个月	3个月保换
昂达P5PE-X	良好	良好	良好	有	1个工作日	良好	12个月	3个月保换
承启9PJL1	中文网站无此产品	良好	良好	人气较低	E-mail地址故障	良好	国家三包标准	12个月保换
大众P4-865PE Pro II	良好	良好	良好	有	未回信	良好	36个月	36个月
华硕P4P800-CAY	良好	良好	良好	有	1个工作日	良好	36个月	12个月内保换
捷波Altair G/PE	良好	良好	良好	有	未回信	良好	36个月	36个月
精英PF1	良好	良好	良好	有	未回信	良好	国家三包标准	12个月
升技IS7-E	良好	良好	繁体网页	有	1个工作日	良好	36个月	24个月
双敏UP6PEN	良好	良好	良好	有	1个工作日	良好	国家三包标准	12个月
硕泰克86SPE-L	良好	良好	良好	有	1个工作日	提醒用户注意内存异步的问题	36个月	24个月
微星865PE Neo2-S	良好	良好	良好	有	10天（国庆假期，平时1个工作日）	良好	36个月	36个月



答笛的大话

知道可怜的魔之左手国庆期间加班后，正"享受"十一长假的答笛打电话慰问一下，并很诚恳地说"有什么事说话，我去帮你"，魔之左手感动得一塌糊涂……真正上班后，却看到答笛GG脚缠绷带，身穿厚衣，艰难走进编辑部。原来天气突变，连日劳累的答笛不幸中招病倒，想喝口热水，又把脚烫了个半熟。电话里的什么到办公室帮忙的大话，只是顺口一说而已。



3.0 vs 2.8

编辑部里有几个同仁用的是我们评测需要的P4 2.4C，便欲用一颗P4 2.8GHz和一颗P4 3.0GHz去换来用用。当然P4 3.0是最受欢迎的，几位老兄都跃跃欲试，并爆发了口头冲突，为避免外界因素介入导致冲突升级，我们放下两颗CPU让他们自己解决。回来后，两颗P4 2.4C安静地躺在实验台上，评测室中竟平静如初，似乎也没什么物质损失，这些战斗力超高的家伙怎么分出的胜负，我们至今也不明白。

不出数日，评测室墙角的瓷砖逐渐脱落，背面的水泥已化为齑粉……想想都寒，不知怎么开口向他们要回这些CPU。

我也要去……

假期魔之左手的大学同学来北京旅游，住其家中，每天一起出门，一起进门。不过魔之左手去加班，同学去游玩，真让人无法保持心理平衡。每天早晨魔之左手都揪住同学大喊："我也要去！我也要去！"回头看看日历再辛酸地念叨一句："我……要去……要去……加班……"搞得同学尴尬不已。



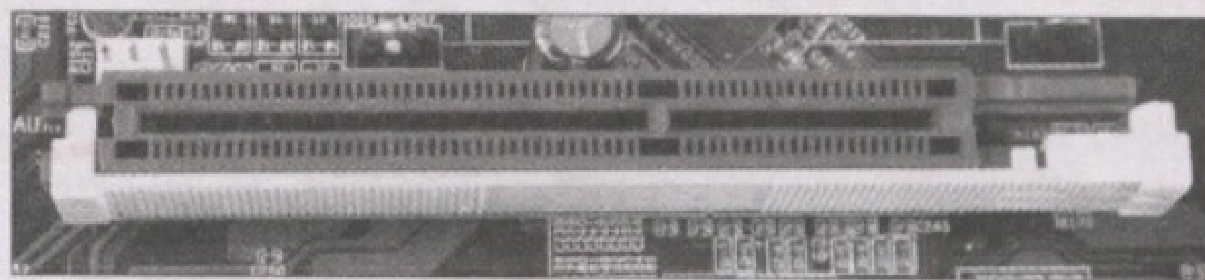
参测产品配置特征总览表：

厂商名称	Aopen	英特尔	艾崴科技	昂达电子	昂达电子	承启科技	大众电脑	华硕电脑	捷锐资讯	讯怡	升技电脑	双敏电子	硕泰克科技	微星科技
产品型号	AX4SPE	865PERL	P4SE2	P5PE	P5PE-X	9PJL1	P4-865PE Pro Ⅱ	P4P800-CAY	Altair G/PE	PF1	IS7-E	UP6PEN	86SPE-L	865PE Neo2-S
网址	www.aopen.com.cn	www.intel-.com/.cn	www.iwill.com-.cn	www.on-data.com	www.on-data.-com	www.chaintech.c-om.cn	www.fiuchina.com-.cn	www.asus.com.cn	www.jetway.co-m.cn	www.speedy.com.cn	www.abit.com.cn	www.unika.c-om.cn	www.soltek.com.cn	www.microstar.com.cn
电话	021-62258622	010-852-98800	021-635312-53	010-62102890	010-62102890	010-82673049	010-62628831	010-65542784	8008100195	010-62572191	010-62968866	023-68609-467	010-82667351	010-82511688
BIOS日期	2003/7/24	2003/5/2	2003/7/11	2003/4/16	2003/7/31	2003/6/19	2003/4/24	2003/7/21	2003/6/2	2003/7/23	2003/7/14	2003/7/7		2003/6/24
BIOS语言	英	英	英	英	英	英	英	英、德、法	英	英	英	英	英	英、中文繁简体、日
南桥芯片	82801EB	82801EB	82801EB	82801EB	82801EB	82801EB	82801EB	82801ER	82801EB	82801EB	82801EB	82801EB	82801EB	82801EB
PCI	6	5	5	6	6	5	5	5	6	6	5	5	6	5
特殊扩展槽	无	无	无	无	无	无	无	WiFi无线网络插槽	无	声卡专用插槽	无	无	无	无
DIMM内存槽	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	5	4	4
USB接口（板载）	6	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	6
音效芯片（CODEC）	ALC650	AD1985	ALC202A	ALC650	ALC650	CMI8738	AD1980	AD1985	CMI8738	CMI9739A	ALC650	ALC650	ALC650	CMI9739A
网络芯片	无	无	RTL8100B	RTL8100BL	无	RTL8101L	Broadcom BCM4401	3COM 940 Gigabit	Intel 82547 Gigabit	3COM 940 Gigabit	RTL8101L	3COM 910	RTL8100B	无
IEEE 1394芯片	无	无	无	VIA VT6307	无	无	无	无	VIA VT6307S	VIA VT6307	无	无	无	无
IEEE 1394接口（板载/可扩展）	无	无	无	0/2	无	无	无	无	0/2	1/1	无	无	无	无
RAID芯片	无	无	无	无	无	无	无	无	Promise PDC20378	无	无	无	无	无
串行ATA	2	2	2	2	2	2	2	无	4	2	2	2	2	2
特殊附件	无	无	无	无	无	无	无	无	无	备用BIOS，前置/后置扩展口等	无	无	无	无
附送软件	EZRestore、WinBIOS、EzWinFlash等	无	Hardware Doctor	金山毒霸2003、PC-cillin 2002、PartitionMagic 6、LiteDriveImage 4.0	无	无	无	PC-cillin2002、AsusUpdata、AsusProbe	PC-cillin 2002	PC-cillin 2002、WinCinema、DPU、Pro Magic 6.0等	AbitFlashMenu、Hardware Doctor	PC-cillin2002	PC-cillin 2002、VirtualDrive 7、PartitionMagic 6、RestoreIT!3、LiteDriveImage 4.0	Live Updata、PCAlert、PC-cillin2002
说明书语言	英	英	英	中	中	英	多语言	英	英	英	英文	中文	中文	中文
多语言快速安装指南	有	无	无	无	无	无	无	有	无	无	有	无	有	无
性能优化技术	Performance Boost Engine	无	Iwill865 TurboJet、OverClocking Option	无	无	无	无	Performance Mode、Memory Acceleration Mode	无	Photon Acceleration Technology	GAT	Performance Enhancement	无	Performance Mode (MAT)、Dynamic OverClocking

这款主板的BIOS中支持的最高外频可达550MHz，是参测产品中最高的。它也提供了类似PAT的性能优化模式：Performance Enhancemant，性能测试中我们照例将其设为Disable。BIOS能设置DDR与CPU的频率比，还可设置AGP/PCI频率。


3COM的网络芯片价格较高，在主板上并不多见。

双敏电子的网站内容比较复杂，因为其中包括一些双敏代理的其他产品，包括磐正（EPoX）主板。在技术支持方面双敏做得比较突出，甚至还提供了QQ和MSN等在线支持方式，还在网站上设置了“UNKIA小博士”栏目，传授一些硬件基础知识。除Pc-cillin 2000外，这款主板附送的都是免费软件，如IE6.0、DirectX9、MediaPlayer9等。双敏UP6PEN为用户提供了比较详细的全中文说明书。


AGP的插槽式样比较特别。

回顾与总结

与440BX芯片组相似，865PE几乎解决了这一代Intel处理器的所有性能瓶颈，而且功能也相当完善，因此将在相当长的时期内成为P4平台的主打产品。一些主板厂商表示，其Socket 478产品线到明年四五月份都将以865PE芯片组为重点，那时这款芯片组将可和Prescott核心的P4处理器搭配，创造另一个性能高峰。865PE无疑将成为继440BX后最为长寿的Intel芯片组产品，因此在这款芯片组已上市好几个月之后，我们还是组织了这次横向评测。

从这次测试看，市场上基于865PE芯片组的主板在性能上的差距并不大；性能测试成绩较为突出的产品大都开启了一些性能优化模式，或默认频率明显偏高。总的来看，由于现在的主板设计已相当成熟，参测产品的性能差别最多也不过3%左右，用户在日常使用中基本无法感觉出其中的差异。因此，我们应当更重视产品的功能、易用性及服务。

在865PE主板上打开所谓的“PAT”功能已不算新鲜了，大约一半的参测产品都提供了相关选项，我们的对比测试也可看出它对产品的性能提升很明显。当然，用户是否该冒着系统不稳定的风险，或采购高档的配件（主要是内存）去追求这部分性能，是仁者见仁、智者见智的问题。对于一些主板在默认状态下打开这一模式的做法，我们认为不妥。

硬件规格的标准化和生产技术的成熟，使IT产品总有走向同质化的趋势：采购能用、够用的通用配件，使用最基本的公版设计……我们登记产品规格时，最多的操作便是“Ctrl+C”、“Ctrl+V”……当然也有不少厂商提供了不同的使用感受，例如Aopen丰富的EZ系列软件和WinBIOS设置软件，让用户在操作系统中方便地观察和修改主板设置；精英则为追求完美音效的用户准备了专用的PCI插槽；还有外观靓丽、软件丰富的硕泰克、认准无线应用的华硕等。

在参测产品中，所有一二线大厂的主板很明显都直接来自它们的中高端产品线，只是在板上精简功能，甚至替换一些元件，整体布局和PCB设计没有什么变化。因此从设计和制造角度讲，这些较低端的产品相对其面向中高端的“同胞”，在稳定性和性能方面不会有大的变化，实际测试也证明了这一点。而相对来说，一些中小厂商的产品却在这一价位提供了相对完善的功能，这也是其优势所在。

本专题制作过程中，得到了**ATI公司、希捷科技（Seagate）、胜创科技（Kingmax）**等厂商及许多编辑部同仁的大力支持，我们在此一并致谢。

编辑导语

时间已经很晚了，我却还在对着电脑发呆，轮到我来写编辑导语时才发现，高中写作文时那些文邹邹的词早就做了逃兵，竟不知如何下笔了……

说起来，我来大软也差不多两年了，天天闷着头在实验室里写着义正辞严的评测报告，虽然很辛苦，但也很享受。如今，已练就了一身话痨的好功夫，谈起技术问题来总会滔滔不绝，直到有一天……

Walker大人把我请进了办公室，看着他一脸严肃的样子，我坐在那里惴惴不安：因为最近迟到次数太多了？因为哪篇文章看起来象枪稿了？因为成天衣装不整，还是蓬头垢面？总不会是因为我最近发胖了吧？“杂志社希望由你来做网络时代的编辑”，Walker一开口，我便知道自己的跳跃性思维又在作怪了，站在火星上的我还没来得及想明白是怎么一回事，美丽人生就已经坐在我身边开始交接工作了，望着她迷人的小眼睛，我开始陷入沉思……

咳咳，大家不要误会，我沉思的内容是，这个栏目虽然不大，但在她两年的“调教”之下，已经变得有声有色，她本人更是深受大家的喜爱。能不能做好这个栏目呢？我心里也实在没底。不过，即来之则安之，于是，我赶忙回到地球，与美丽亲切地交谈起来……

废话说尽，下面还是来点真格的吧，我想，这个栏目短时间内不会有大的调整，原有的固定栏目仍然保留，没有结束的连载仍然继续；栏目的风格也依然“鲜活”。内容上会在不失趣味性的前提下增加一些更实用的应用类文章，触及有关技术的部分则会尽量做到深入浅出。为了满足不同读者的需求，我们还将努力拓展文章的广度。

最后，我衷心希望成为大家的新朋友，并热切盼望着你们与我联系，指出栏目的不足，提出对栏目的期望，更期待想一试身手的朋友积极地给我们投稿。当然，一切从头开始并非易事，也希望大家给我一点时间，我一定会带给你一个更加精彩的网络时代！

iCat · 洗洗睡吧
icat@popsoft.com.cn

新鲜打造个人网站

系列教程之十九

简单高效——打造个性化的新闻系统

■Simple Palace工作室

看完上期关于ASP功能、安装和配置等介绍，你是否有点心动呢？网页还是“动”起来才好哦！不过，“动”也一定要“鲜活灵动”，让所有变化都在掌握之中。可能你对自己还心存疑虑：我能做一个类似于http://news.cic.tsinghua.edu.cn/（图1）这样的综合动态网站吗？事实上，做动态网站的确要具备一定的编程能力，本文将通过介绍一些实例，尽量避开那些繁琐的程序代码，让你轻松制作一个完整的ASP动态网站，迅速成就自己的梦想！

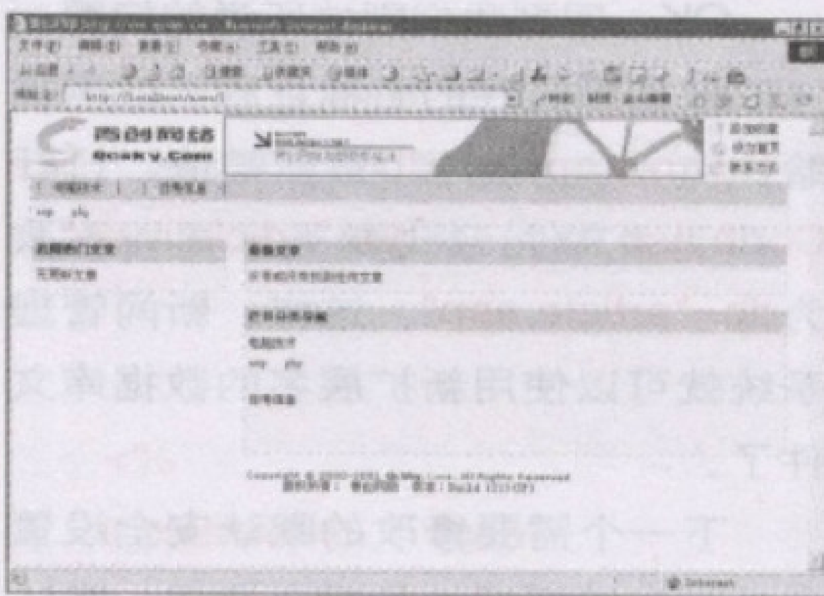


图1

在制作动态网站之前，首先要规划一下自己的网站需要什么功能。通常制作个人网站的目的是为了介绍和宣传自己，将感兴趣的事物与大家分享、讨论，在互联网上结交更多的朋友等。如此说来，网站需要用到的动态功能可能包括：网站新闻、留言板、论坛、网上商店、访问计数器、文件下载、网站广告、投票等。网站最重要的功能之一就是发布消息，通过它能让访问者随时了解网站的最新动态，人们说内容是网站的灵魂，而新闻就是网站内容中的核心，一个功能完善、使用方便的新闻系统就是确保“灵魂”生动的必要条件。

1.软件包的下载与安装

我们选择青创新闻管理系统为大家介绍。首先下载程序（http://www.qcsky.com/download/down.asp?Unid=302&down=1，152kB），然后在IIS的安装目录（默认为“C:\Inetpub\wwwroot\”）中建“News”目录，最后将程序解压至新建目录中。这时可通过地址http://localhost/news/访问刚安装的新闻管理系统（图2）。不过现在只是一个默认状态，还要根据具体需要进行修改。


图2

2.安全设置

首先要考虑安全问题，因为任何人都能下载、使用这个新闻管理系统，如果使用默认配置很可能会存在安全隐患，所以我们对其要进行相应的修改。

在“News”目录下有个叫“Article.mdb”的文件，它是整个新闻系统的数据库文件，所有配置信息和新闻都会储存在这里。它基于微软的Access数据库，所以有一个默认的安全问题：如果有人通过浏览器访问http://localhost/news/article.mdb，系统将会提示进行下载，这样访问者就可以轻易获取新闻系统的数据库文件，而该文件存储了新闻系统后台管理密码以及所有的新闻内容，后果便可想而知了。因此这里必须对数据库进行修改，可把数据库文件名由“Article.mdb”改为“Article.asp”，这样，当有人访问Article.asp时，服务器会将这个请求转换为对ASP页面的请求，也就不会下载了。但修改了数据库扩展名后，如何让新闻系统认出它呢？这里就有个ASP编程的关键问题，也是一个使用技巧，即数据库连接文件Conn.asp。

每次对数据库进行操作时，都会在最开始的位置建立一个数据库连接对象，我们可以使用ASP中Server对象的“CreateObject”方法建立Connection对象，语法为：Set 对象实例名称=Server.CreateObject("ActiveX控件")。这里我们的语句为：

```
Set Conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")。
```

然后我们使用Connection对象的Open方法来建立与Access数据库之间的连接：

```
db="article.mdb"
```

```
connstr="driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};dbq=" & Server.MapPath(""&db&"")
conn.Open connstr
```

"db"是数据库文件的文件名，"connstr"是我们连接Access数据库的连接字符串。"Conn.Open connstr"就按照connstr连接字符串的规定建立了连接。同样我们可以使用如下的连接字符串建立与SQL Server之间的连接：

```
connstr="driver={SQL Server};server=localhost;UID=sa;PWD=;database=news"
```

"server="后面填写服务器名，"UID"是登录ID，"PWD"是登录密码，"database"是默认数据库。

我们还可以通过在控制面板中使用ODBC Administrator来建立DSN数据源的方式，建立ASP与任意数据库之间的连接。这样可以不修改数据库连接程序而使用各种各样的数据库。操作方法如下：打开"控制面板"→"管理工具"→"数据源（ODBC）"→"系统DSN"，出现

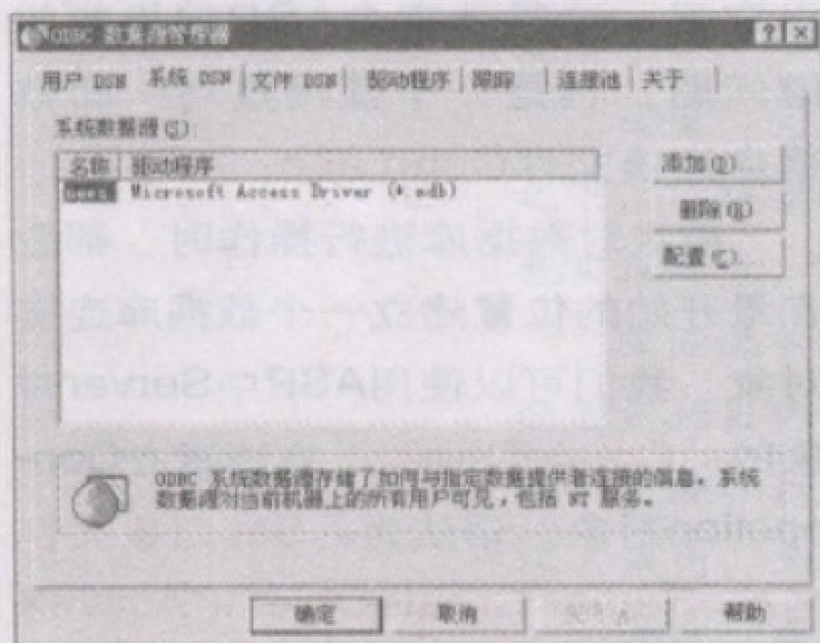


图3



图4

如图所示的界面（图3）。我们可以选择"添加"来增加数据库的新数据源（图4），而在程序中我们可使用如下的连接字符串：

```
connstr="dsn=news"
```

这里的"news"就是我们设置的数据源名，如果连接建立成功，就可以对数据库进行我们所需要的操作了。在使用中可能在很多地方都需要用到数据库，这就需要在每个ASP文件里书写相关的数据库连接程序，但在实际使用中通常不会这样做，而是根据模块化编程的思想，将数据库连接部分单独设置，然后在各个ASP文件中包括这个连接文件。如果要修改数据库连接的相关内容，则只需修改连接文件就可在每个ASP文件中得到体现。在ASP文件中，包括数据库连接文件的语句为：

```
<!--#include file="conn.asp"-->
```

OK，回到我们刚才所说的问题，修改数据库文件的名称之后，就需要给Conn.asp中的db重新赋值。打开Conn.asp文件，将db="article.mdb"改为db="article.asp"，这样，新闻管理系统就可以使用新扩展名的数据库文件了。

下一个需要修改的默认安全设置就是新闻管理系统的后台密码，默认的管理员用户名和密码都是"admin"。我们可以使用地址http://localhost/news/gl/来访问后台管理（图5），输入默认的用户名和密码即可进入青创新闻系统后台管理。可以看到，页面左边是一系列的管理功能

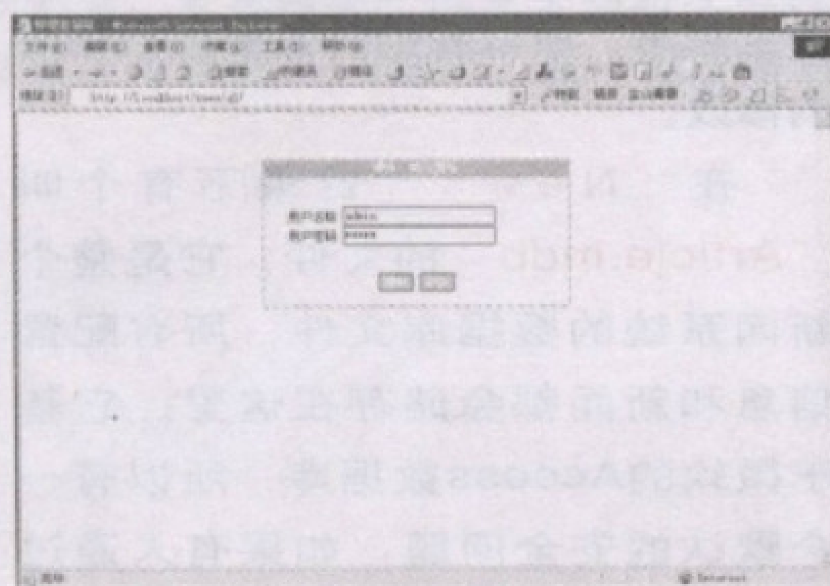


图5

菜单，右边则显示相对应的管理功能（图6）。在刚刚安装完新闻系统后，首先要进入用户管理界面修改默认的管理员用户名和密码。这是一个多用户的后台管理系统，你可以给不同的新闻管理员以不同的用户名和密码（图7）。

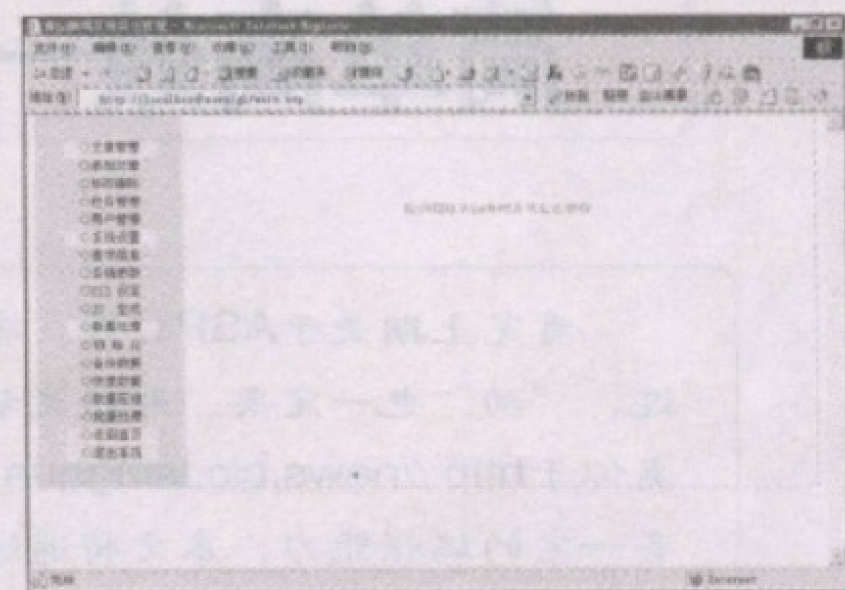


图6

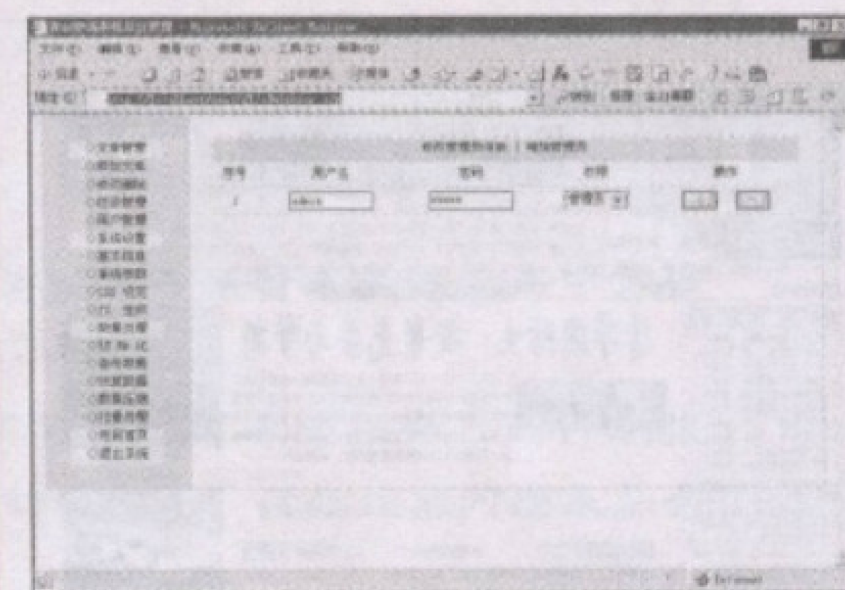


图7

3.系统的使用

主要的安全问题已经解决之后，我们来看看如何使用这套管理系统，并将其合理地整合到我们的网站中去。青创新闻管理系统是一个功能比较完善的系统，它不仅仅局限于网站新闻的管理，还可以进行整个网站的文章管理。我们从它的管理后台就可以看出来，它还具有栏目管理功能，如果我们仅仅使用这套系统管理网站新闻，只需要在这里建立一个名叫"网站新闻"的栏目（图8）即可。当然，我们也可

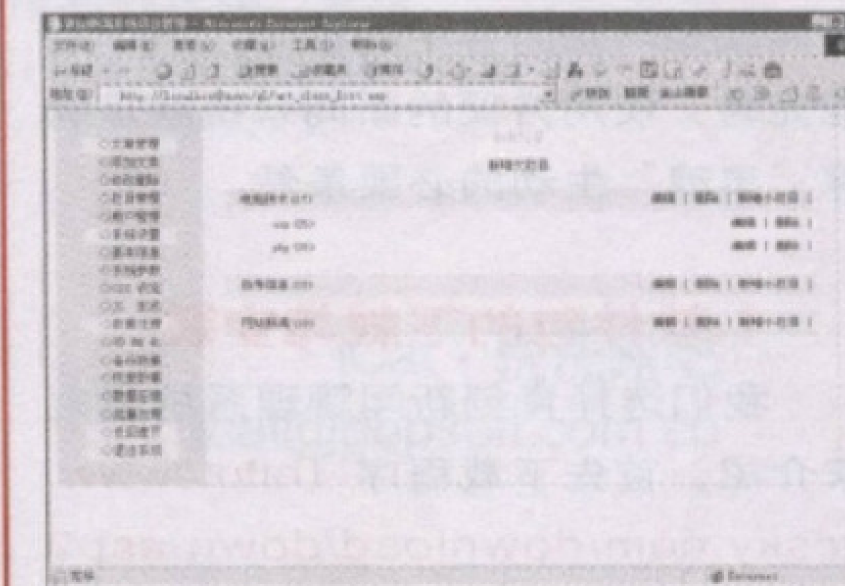
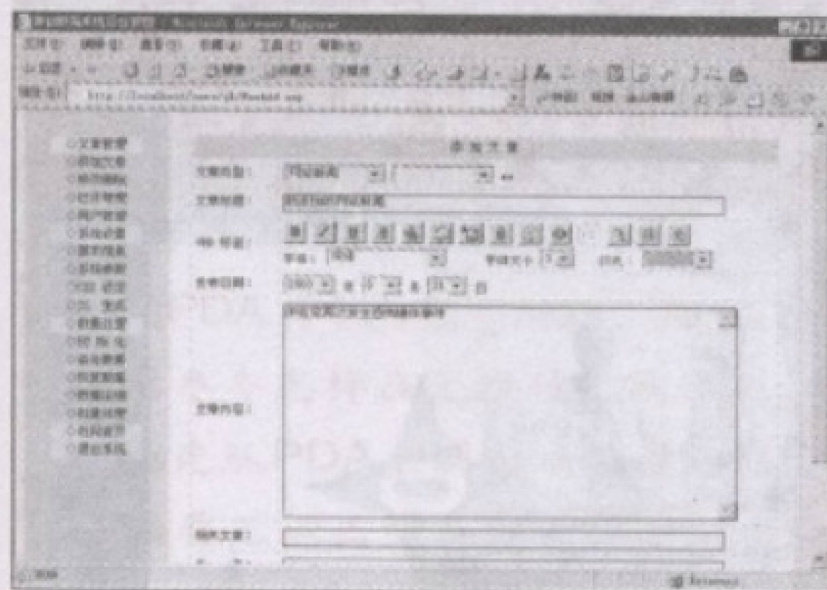
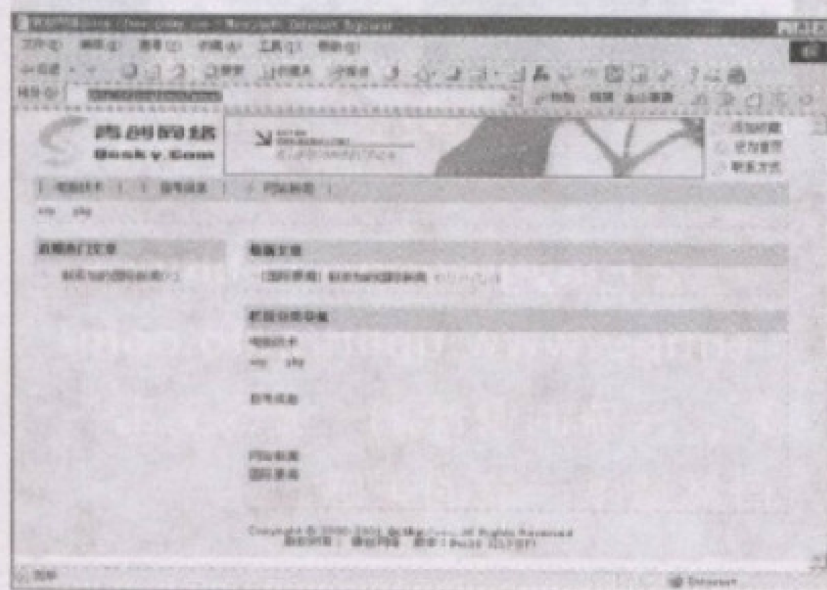


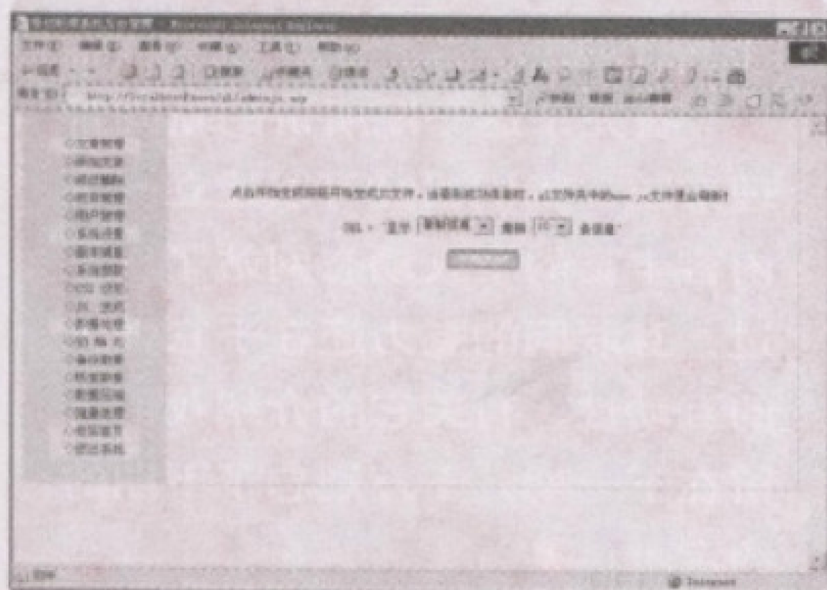
图8

以建立多个栏目，把收集到的奇文妙语放到不同的栏目中与大家共享。这样一来，一个内容丰富的个人动态网站基本上就搭建好了。

接下来，我们选择"添加文章"来动态更新网站上的新闻。这里要选择新闻所属的类别，然后在一个文章内容框内进行编辑（图9），我们还可以添加多种格式的媒体及效果使文章变得更加美观。新闻写完之后，点击添加按钮，刷新页面之后就可以看到刚刚添加的新闻了（图10），是不是很方便呢？如果希望别的网站也来引用这些新闻，扩大网站的影响力。此时就可以使用"JS生成"的功能了（图11）。先选择生成的条件，这里可以选择引用最新的文章，也可以选择引用浏览人数最多的文章，然后点击开始生成按钮。这样就在C:\Inetpub\wwwroot\news\gl目录下生成了新的news.js文件。而引用我们新闻的网站只需要简单的一行代码就可以将我们的新闻加入到他们的网站中去，如下：


图9


图10


图11

```
<script language="JavaScript" src="http://MyHost/news/gl/news.js"></script>
```

4.程序的修改

在系统发布成功之后，我们会发现，访问到的新闻和文章有很多还是系统默认的界面，还是青创网络的内容。那么我们如何才能把这套新闻系统的功能整合借鉴到我们自己的网站中呢？这就需要用到前面所学的ASP知识了，首先要对现有的系统进行分析，然后通过移植、修改ASP程序来达到我们的目的。

首先来看看默认的新闻系统是如何显示的。在前台新闻的显示上，总共有3个大的功能，分别是：栏目分类导航、近期热门文章和最新文章。对我们来说，通常只使用最新文章的功能，下面我们就来看看这项功能是如何实现的。

打开默认的首页文件Default.asp，根据网页的显示结构，我们可以找到显示最新文章的相关代码，如下：

```
<%
if classid <> "" then
  sql = "SELECT top 10 [article].[articleid], [article].[title], [article].[dateandtime], [article].[hits], [article].[classid], [article].[Nclassid], [ANclass].[Nclass] FROM ANclass INNER JOIN article ON [ANclass].[Nclassid]=[article].[Nclassid] where article.classid = " & Classid & " ORDER BY [article].[articleid] DESC"
else
  sql = "SELECT top 10 [article].[articleid], [article].[title], [article].[dateandtime], [article].[hits], [article].[classid], [article].[Nclassid], [ANclass].[Nclass] FROM ANclass INNER JOIN article ON [ANclass].[Nclassid]=[article].[Nclassid] WHERE [article].[Nclassid]=[ANclass].[Nclassid] ORDER BY [article].[articleid] DESC"
end if
Set rs=conn.execute (sql)
if rs.eof and rs.bof then
%>
```

或没有找到任何文章的代码：

```
……
<%else%>
<%do while not rs.eof%>
[<a href='index.asp?classid=<%=rs("classid")%>&Nclassid=<%=rs("Nclassid")%>'>
<%=rs("Nclass")%></a>]
<a href="javascript:popwin2('list.asp?id=<%=rs("articleid")%>')"
onmouseover="showPopupText" title="<%=rs("title")%>"><%=rs("title")%></a>
(<%if rs("dateandtime")=date() then%><font color=red><%=month(rs("dateandtime"))%>月
<%=day(rs("dateandtime"))%>日</font>
<%else%><font color='#999999'><%=month(rs("dateandtime"))%>月
<%=day(rs("dateandtime"))%>日</font><%end if%>,
<font color=green><%=rs("hits")%></font>) <br>
<%
  rs.movenext
  loop
  end if
  rs.close
%>
```

这里面有实现新闻显示功能的几个关键语句，下面我们作一个简单的介绍：

set rs=conn.execute (sql)：这是连接对象conn调用它的execute方法执行一个SQL语句，然后将执行的结果返回到一个名为rs的记录集对象中。

if rs.eof and rs.bof then：记录集对象rs的eof属性表示记录的结尾，bof属性表示记录的开始，所以上面的这个语句是说如果返回的记录集对象rs的当前游标既是记录的开始又是记录的结尾，那么说明返回的记录集为空。

```
<%do while not rs.eof%>
......
rs.movenext
loop
```

可能很多人都知道这是一个循环，循环条件是只要没有达到最后一个记录就继续执行循环体，循环体内会用rs的方法movenext将记录集的游标移动到下一个位置上。通过这样一个循环就可以显示出所有符合条件的新闻。

在掌握上面这些关键的语句之后，我们就可以自己修改代码来完成新闻的显示功能了，根据页面布局将新闻放到合适的地方，并加以美化。将下面这段代码嵌入到我们的页面中（图12）：

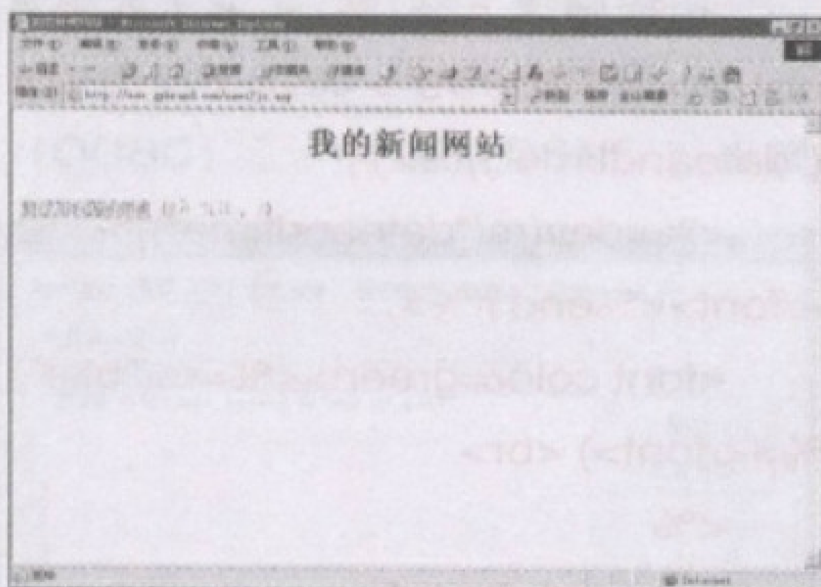


图12

```
<%
sql = "SELECT top 10 * FROM [article] ORDER BY [article].[articleid] DESC"
Set rs=conn.execute (sql)
if rs.eof and rs.bof then
%>
```

或没有找到任何文章的代码：

```
<%else%>
<%do while not rs.eof%>
<a href="javascript:popwin2('list.asp?id=<%=rs("articleid")%>')"><%=rs("title")%></a>
(<%if rs("dateandtime")=date() then%><font color=red><%=month(rs("dateandtime"))%>月
<%=day(rs("dateandtime"))%>日</font>
<%else%><font color='#999999'><%=month(rs("dateandtime"))%>月
<%=day(rs("dateandtime"))%>日</font><%end if%>,
<font color=green><%=rs("hits")%></font>) <br>
<%
rs.movenext
loop
end if
rs.close
%>
```

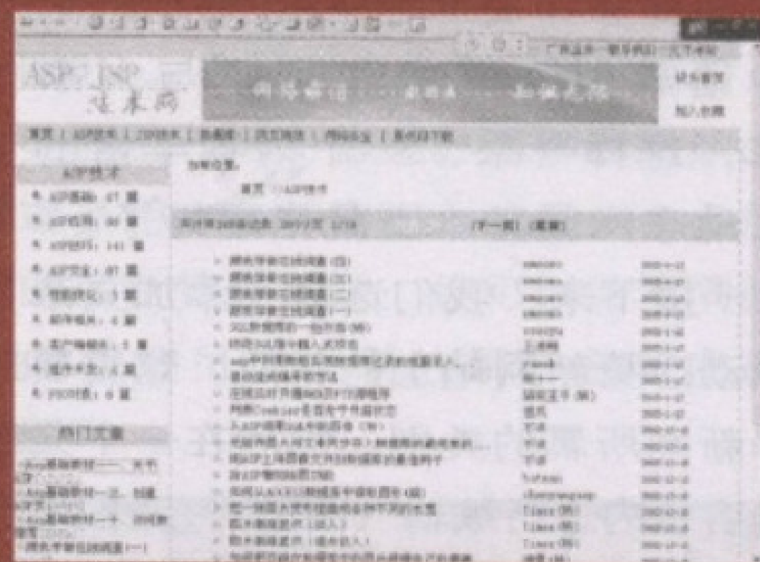
明白了这个道理，我们可以用同样的方法修改其它任何一个页面。怎么样，定制一套自己的新闻系统很简单吧？当然，这都要建立在多看多学的基础上。我认为最重要的就是掌握思路，知道该如何实现一个功能，而具体的语法细节我们可以自己慢慢查阅工具手册或请教他人。这样就会逐步积累经验，慢慢实现各种功能，将网站做得越来越有吸引力。

另外，这套青创新闻管理系统还有很多其它功能，比如初始化、备份数据、恢复数据、数据压缩、批量处理等，随着对ASP认识的逐步深入，我们还可以自己摸索如何使用、开发类似的功能。

本期推荐

资源类网站：

1.ASP/JSP资源网（http://www.aspjsp.net/h7.asp，图13）：内含300多篇ASP技术文章，无论是初学者还是ASP高手都能轻松找到适合自己的内容。


图13

2.ASP解疑（http://city.6to23.com/35/）：ASP虽然上手比较容易，但使用技巧花样繁多，也许你在应用过程中会碰到不少疑问，那么该网站将是一个好去处。

欣赏类网站：

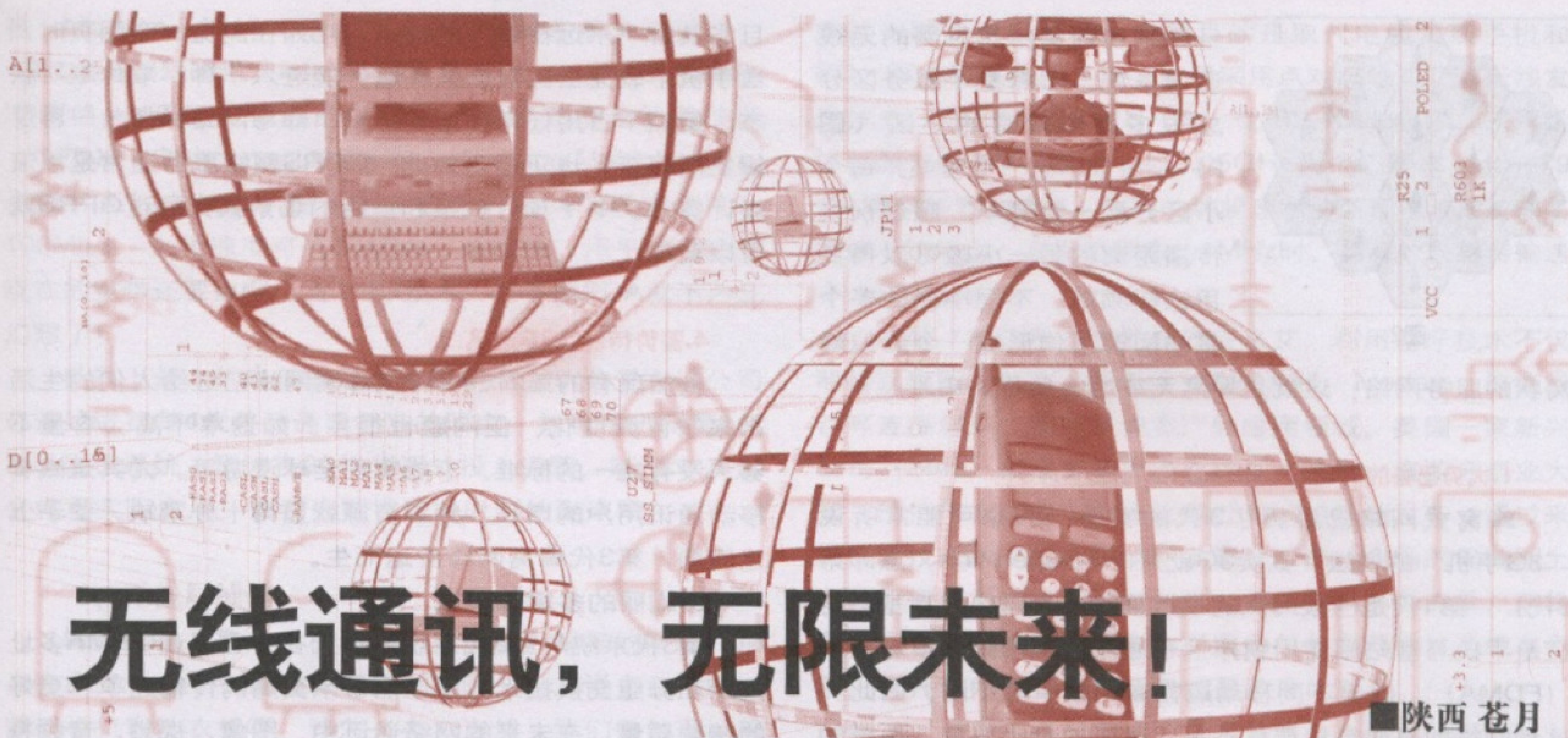
1.Base Concept/Vbase（http://www.baseconcept.com/index.html，图14）：一个极富动感的网站，对人物动作和音乐的处理相当细致，信息量不大，却能让人过目不忘。


图14

2.Playground@upliftmofo（http://www.upliftmofo.com/）：一流的设计加一流的美工，自然造就一流的美感。

下期预告：

看完了这一期所讲的新闻管理系统，我们已经可以建立一个内容丰富的个人动态网站了。不过，互联网的魅力还在于它强大的互动性，有关它的介绍我们将留在下一期，千万别忘了下期的约定哦！



无线通讯，无限未来！

■陕西 苍月

2010年的国庆长假……

在一个阳光明媚的清晨，冬冬刚刚起床，站在窗口伸了一个大大的懒腰，看着窗外熙熙攘攘的人群，对着一双双携手而行的红男绿女发了会儿呆，突然很想小兰，她是冬冬的女友，在巴黎上学。本来说好了这个假期不见面的，但是现在突然很想她，冬冬决定现在就去看她，给她一个惊喜！想到这，他立刻开始收拾行装，现在的他完全不像十几年前人们出远门时那么手忙脚乱了，无线的生活很简单，他只带上心爱的PDA（个人数字助理，即掌上电脑）就上路了。让我们看看冬冬怎样在无线时代展开他的精彩旅程吧。

他先从PDA上调出本地航班服务，预订飞往巴黎的航班，接着又调出叫车服务招一辆出租车，出租车公司的调度系统通过GPS定位找到了离冬冬家最近的出租车，1分钟不到，出租车就来了。刚一下楼，冬冬突然想起上次生日聚会的照片还没有给小兰看，于是又打开PDA，从家中下载照片并发给远在巴黎的小兰，“让她看看我被蛋糕涂抹的惨状吧，呵呵”，冬冬心想。到了机场，冬冬径直走向自助登记入口，只要将PDA与机场的无线网络接通并启动身份验证会话，登记就搞定了。另外，当他的PDA接入机场的无线服务网络以后，还可以随时接收航班时刻表、机场通道信息、行李信息、住宿信息等，而这一切都是免费的。他算了一下日子，订了一张回程机票，然后就眯上眼睡着了。不知过了多久，冬冬的PDA铃声大作，这是机场的唤醒服务在提醒他登机呢。

因为要在巴黎住上好几天，冬冬一下飞机就用PDA在当地租了一辆汽车，通过无线网络很快签署了租赁协议并下载汽车方位信息和电子钥匙。没多久，他就找到了汽车，边走过去边用PDA发动汽车引擎，打开空调和车门。冬冬恨不得马上按照PDA上自动更新的导航信息直奔小兰的学校，但一想到没有地方住，他还是先用PDA在酒店预订了一个宽敞的房间，你一定已经猜到房间钥匙在哪里了。到了房间，冬冬用PDA和小兰打起视频电话来，告知自己的位置，这着实吓了她一跳。小兰让他在房间里等着就行了，冬冬闲来无事，用PDA在自己常去的BBS上一通猛灌。正在这时，他收到一条视频短信，原来是小兰学校的女子足球赛联精彩片段，正看到小兰攻入致胜一球时，叮咚，门铃响了，是小兰……

上面这个故事当然是我们对未来无线网络的畅想，但也并非天方夜谭，当你看完这篇文章后，你就会知道这些都不是空想，而且从技术上讲现在完全就可以实现，甚至有的已经实现了。相信在不远的将来，如此精彩的无线生活就将呈现在我们眼前！好了，下面就让我们一起来看看无线网络是如何成就未来的吧！

无线通讯网络主要有两种形式：蜂窝式无线通讯网络和无线局域网，这两种网络是无线生活的主要支撑环境，我们马上来看看它们的主要技术、运营模式，揭开无线世界背后的奥秘吧。

一、蜂窝式无线通讯网络

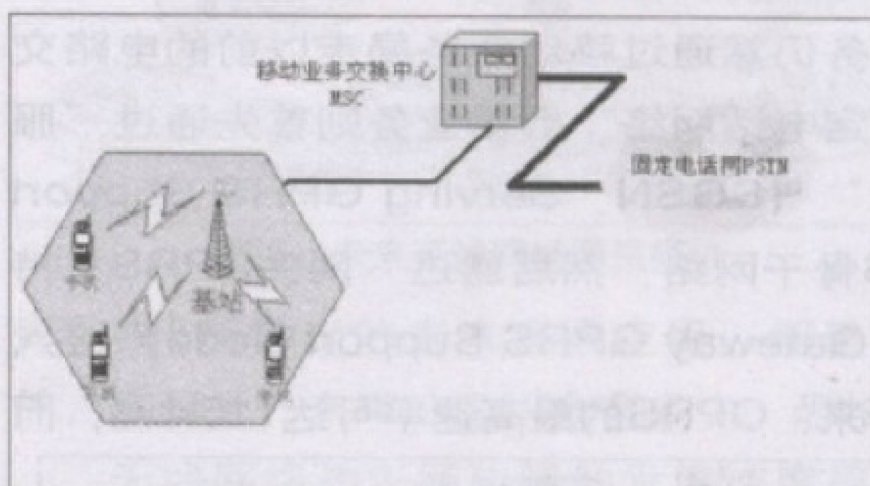
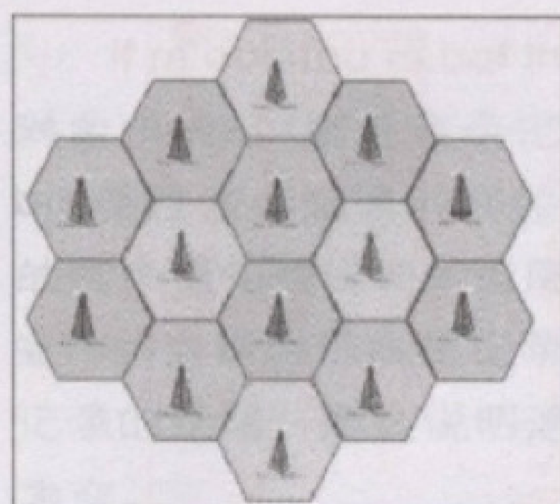


图1

我国的手机普及度已经相当高了，而手机就是蜂窝无线通讯的用户端设备，专业术语称为“移动台”，而蜂窝网络的组成可以由图1简单示意，它主要由手机、基站和移动业务交换中心（MSC，Mobile-services Switching Centre）等组成。手机发射的无线电波被基站接收，基站再将手机的通讯请求转发给移动业务交换中心，最后，由交换中心负责辨认手机通讯请求的去向，并控制整个通讯过程。蜂窝网络是


图2

一种采用蜂窝结构组网的无线通信系统，它将整个服务区分成很多类似蜂窝的小区（图2），每个小区一个基站，每个小区分配一组频率，超过视线传播距离的另一小区可以再复用该组频率。不同小区的多个基站同时工作形成一个近似蜂窝状的服务网络，这就是蜂窝无线通信名称的由来。

1.大势已去的第1代模拟蜂窝网络

蜂窝式网络已经历了3代的发展（大家可能常听说"3G手机"的说法，其实3G就是3rd Generation，意即第3代）：第1代是已被淘汰的模拟移动通讯网络，其基本特征是手机与基站间使用模拟信号通讯，采用频分多址技术（FDMA），而且不同移动运营商的频率段不同。因此，这种网络的号码容量严重不足，通讯质量也很差，更糟的是1G手机不能漫游，只能是一种区域性的通讯系统。还记得90年代初大款们拿的"大砖头"吗？那就是1G手机，既笨重，信号又不好。

2.如火如荼的第2代GSM网络

目前，最流行的就是GSM通讯系统，它的手机和基站间采用数字信号传输，使用时分多址技术（TDMA）。能够支持基本的语音、文本和双向数据通讯，可提供9.6kb/s的数据传输能力，对于像冬冬那种从家里下载照片的应用，这样的传输速率显然太慢了，但作为语音通讯网络，GSM的效果还是比较理想的，而且它能实现漫游，所以在全球广泛运营。

3.方兴未艾的2.5代通讯

如今，GPRS技术正在兴起，它是通用分组无线业务（General Packet Radio Service）的简称，属于第2代网络的改进产品，所以被称为2.5代。GPRS实际上是在GSM网络中增加了一个分组交换业务通道，实现数据业务的分组交换。其语音服务仍然通过移动业务局走以前的电路交换业务通道接入固定电话网络，数据业务则首先通过"服务GPRS支持节点"（SGSN，Serving GPRS Support Node）接入GPRS骨干网络，然后通过"网关GPRS支持节点"（GGSN，Gateway GPRS Support Node）接入到Internet。这样一来，GPRS的最高速率可达115kb/s，而



图3

且它具备"永远在线"的特点，比如在浏览一个网页时，当手机下载完全部页面文件后，便进入一种"准休眠"状态，虽然不占用任何频道和带宽，却与网络保持着一种逻辑上的连接，也正因为如此，GPRS网络服务通常是以流量计费的。冬冬预订机票和酒店的场景其实通过GPRS就可以实现。

4.蓄势待发的3G通讯

虽然现有的第2代和2.5代蜂窝网络已经给人们的生活带来了巨大变化，但问题也很多，如速率不高、容量不够、没有统一的标准、不能实现全球漫游等。尤其是随着移动通讯用户的增长，频率资源就显得十分紧缺。鉴于上述问题，第3代蜂窝网络应运而生。

①绚丽的多媒体通讯

第3代系统与第2代系统的区别在于它采用CDMA多址技术和分组交换技术，所以能带来更高的传输速率和更好的传输质量。在未来的网络通讯中，图像、视频、音频将占更大比重，第3代手机往往带有触摸显示屏，用户可在上面直接写字、绘图，并将其发送给另一台手机或电脑，所需的时间可能还不到1秒。另外还可自带摄像头，更高的传输速率使得用户可以利用手机召开视频会议，有了3G的保障，冬冬和小兰不就可以打视频电话了？

②高速无线Internet接入。

3G手机能以2Mb/s的速率下载复杂的图像文件或电视短片，在完全移动的环境中，也可高达384kb/s，比第2代网络（如GSM）快了近40倍。有了3G手机，像小兰和冬冬那样互发视频短信也会很快。

③多样化、个性化的3G业务。

3G预期提供的业务是非常丰富的，不但可以享受普通话音业务、多媒体业务、可视电话和视频会议电话，移动网络上的Internet应用也更为普遍，E-mail、网页浏览、电子商务、电子贺卡等业务都将与移动网络紧密结合。移动办公业务也是一个发展方向：Intranet接入、企业VPN等将大力普及。信息、教育类业务将有更好的应用前景，股票信息、交通讯息、气象信息、位置服务（LCS）、网上教室、网上游戏等移动应用将极大丰富人们的生活。通过位置服务就可以实现出租车公司对冬冬的定位、车辆导航功能等应用。

目前，第3代移动通讯系统还存在标准之争，目前几个有影响的标准是WCDMA、CDMA2000和TDS-CDMA等，各大公司为了自己的利益在这方面争得不可开交，目的就是为了能在未来的移动数据业务上分得更大的蛋糕。

5.展望未来的4G移动通讯

现在3G网络还没有普及，4G网络技术就已经开始研发了。大名鼎鼎的AT&T公司就正在从事这方面的工作。这次研究的重点在于提高蜂窝电话和其他移动装置访问Internet的速率，据称4G网络的速率将是目前主流3G服务的40

倍，Modem上网的90倍，并且还能随着发展变得更快！4G技术是移动通讯与Internet融合的产物，其核心交换基于IP网络，4G通讯依赖的主要技术是正交频分复用技术（OFDM，Orthogonal Frequency Division Multiplexing）和软件无线电技术，利用这些技术，它的下载速度可达100Mb/s，上传速度可达30Mb/s，这么快，用手机冲浪比现在的宽带还要爽啊！有了4G技术，冬冬的PDA就不再是幻想了！

世界上最大的电信基础设施提供商，瑞典爱立信公司已开始进行第4代移动通讯标准的研究，并着手研制第4代移动通讯系统。预计在2011年正式投入运营，2012年奥运会就可实际应用，让我们期待这一时刻的到来吧！

二、无线局域网

蜂窝网络主要是为移动用户提供接入服务的网络，那么在家里，多个智能设备需要互联时，比方说多台电脑、数码相机和洗衣机等，该怎么办？当然，我们仍然可以采用有线的连接方式，但这种方式不仅布线复杂，而且移动性差，像冬冬那样在楼下取数码相机里的照片就不可能了，而现有的无线局域网技术就可解决这些问题。以前，家庭用户入网常常被称为是“迈向数字家庭的最后一公里”，那么家庭无线局域网就是“最后的50米”。目前流行的无线局域网技术主要是802.11家族系列标准和蓝牙技术，两者各有所长，在不同领域都有丰富的应用，下面分别介绍。

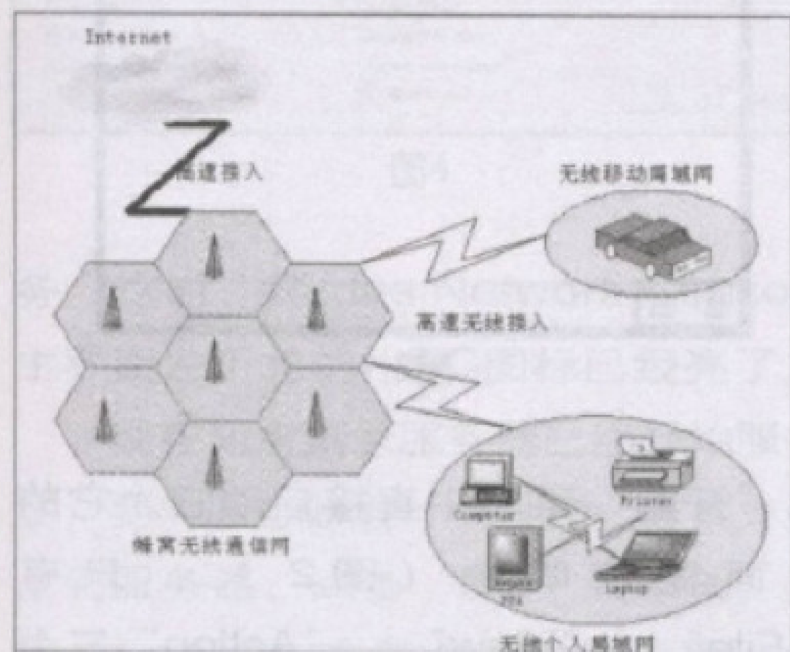


图4：无线局域网应用示意图

1.元老贵族——802.11族谱

802.11家族是电气和电子工程师协会（IEEE）制定的无线局域网标准，它采用直接序列扩频方式调制数据，目的是解决办公室和校园局域网中用户间的连接，业务主要限于数据存取。它的主要接入设备包括一个被称为AP的无线接入装置以及无线网卡，无线网卡直接和AP通讯，能够实现2～11Mb/s的连接速度（其中802.11为2Mb/s，802.11b为11Mb/s），是目前市场上主流的无线局域网连接方式。802.11主要应用于家庭、股票大厅、港口、医院等场所，冬冬在机场的自助登记就是通过PDA接入机场无线局域网实现的。有关802.11的相关技术，在《大众软件》2002年20期的“网络时代”中有过比较详细的介绍，这里就不多说了。

2.后起之秀——蓝牙BlueTooth

蓝牙（BlueTooth）是由蓝牙特别兴趣小组（SIG）制定的短距离通讯规范，主要目的是取代电缆实现手机和PC、PDA等设备的连接，蓝牙采用点对点的短距离无线发送技术，同IEEE802.11b一样，使用2.4GHz频段，采用跳频扩频（FHSS）技术，以2.45GHz为中心频率，共有79个1MHz带宽的信道。较高的跳频速率使蓝牙系统具备较高的抗干扰能力，在发射带宽为1MHz时，其有效数据传输速率为721kb/s。

目前，蓝牙技术的发展方兴未艾，利用蓝牙技术不仅能将家庭里的电脑、打印机、数码相机、Modem、智能门锁等连接起来，还可有更宽广的应用领域。美国一家新兴公司（Strio）就准备着手在亚特兰大装配一座蓝牙商业大楼，他们将在商场内安装已经过测试的基础设备，通过采用蓝牙技术的手机和PDA，消费者可以从商场的局域网上下载所需商品信息，同时还可上传他们的采购清单，购物费用也会自动从其信用卡上划出。冬冬用PDA发动汽车引擎、打开车门及空调的场景就是蓝牙的未来。

三、未来的无线应用

从发展潮流来看，未来的无线应用将建立在蜂窝无线通讯和无线局域网的融合之上，二者相互补充，组成一个全IP的无线移动应用环境。在这个环境中，基于4G的蜂窝无线通讯将作为核心交换网络和远程接入手段，无线局域网作为最后50米的家庭内部无线局域网技术。如图4所示，建立在4G技术之上的蜂窝无线通讯将作为高速接入环境而存在，一端高速连接到Internet，另一端随时随地为家庭用户和个人移动用户提供高速无线接入服务；家庭用户和个人移动用户将采用蓝牙技术或802.11家族技术搭建内部的个人无线局域网，完成最后50米的接入，所有的智能设备，如PDA、打印机、电脑等则可通过无线局域网和蜂窝无线通讯组成的链路访问Internet，也可在得到用户授权以后被别人安全地访问和使用，上述将是未来主要的全无线高速接入模式。

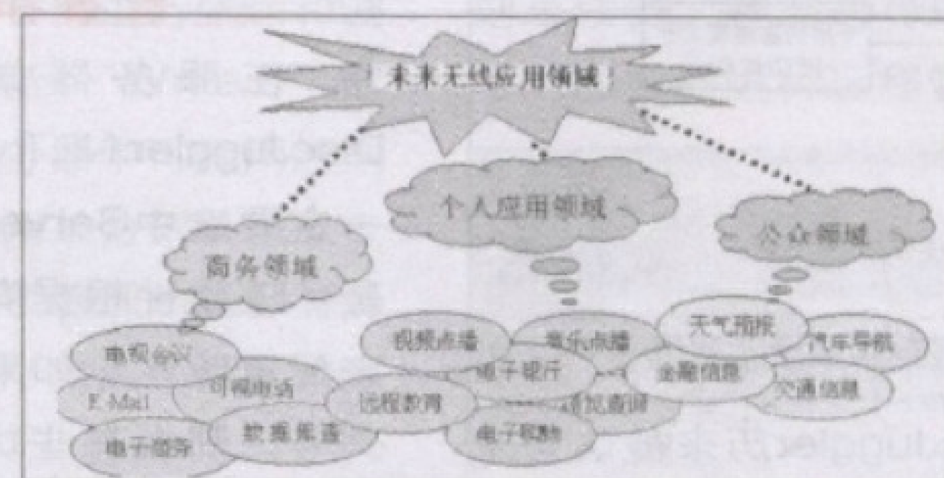


图5：未来无线网络通讯模式

蜂窝无线通讯和无线局域网的融合将开辟大量以前从未想过的无线应用，无线时代的人类生活将更加精彩。图5所给出的未来无线应用，都是我们现在可以想到的，实际上，未来的应用会有多少，恐怕还远远不止这些！

无线网络和无线生活的发展速度虽然惊人，但也有很长的路要走。无线通讯既有巨大的诱惑，也有很大的危险，无线的安全性问题相对有线而言，始终是一个严重的缺陷，除此之外，设备和技术上的巨额投资，各公司、国家为了各自利益的标准之争，都将减慢无线的进展，但就总的趋势来讲，精彩的无线生活迟早都会实现，我们期待着文章开始时所描述的无线生活尽快到来！P

一事不烦二主

——网络刻录解决方案



■广东 GZ

一、如何实现网络刻录

网络在人们生活中扮演的角色越来越重要，它最大的优势就在于资源共享。而所谓资源的定义也在不断扩大，一开始，资源只包括文字，后来是图片和声音，再后来硬件也成了可共享的资源，最为人们所熟悉的就是共享打印机。同样，现在人们不但有越来越多的文档需要打印，也有越来越多的资料需要刻盘保存，所以，把刻录机也作为共享资源，即通过网络共享刻录机来进行文件刻录、系统备份等操作，是个非常不错的主意。网络刻录服务的实现并不困难，只要有一台普通的电脑、一部刻录机和一款叫“Padus DiscJuggler.NET”的软件就可以轻松搭建刻录服务器了。

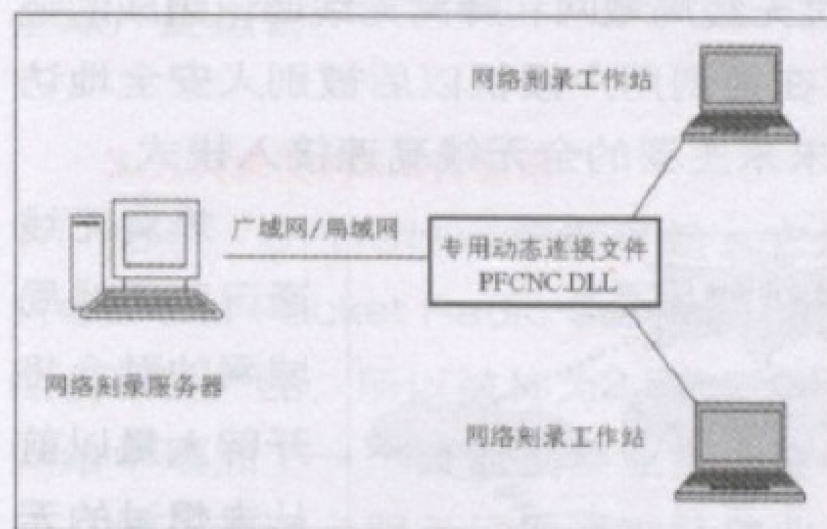


图1：网络刻录原理示意图

Padus DiscJuggler历来被认为是与Nero、Alcohol等相媲美的光盘刻录软件。而Padus DiscJuggler为了迎合“.NET”的发展趋势，也推出了全新的Padus DiscJuggler.NET。其最新版本为4.10.1084，支持微软最新的操作系统Windows Server 2003。利用Padus DiscJuggler.NET，任何一台具备刻录机的电脑都可以成为网络刻录服务器，而网络中的客户端上甚至不需要装任何东西就可以完成网络刻录了，怎么样？很酷吧（图1）。在这个网络刻录系统中，服务器被称为“Padus DiscJuggler.NET Server”，简称“PNS”；工作站被称为“Padus Network Client”，简称“PNC”。服务器接受来自工作站的刻录请求，并自动按收到的先后顺序、用户权限级别和刻录机状态来设定优先级别（也可由管理员设定），然后安排刻录服务；如果服务器与自动装盘机和打印机相连，那就可以实现非常专业的自动进盘、退盘及印刷光碟标签的“一条龙”服务了。Padus Network Service系统使用两种通讯协议：TCP和UDP。TCP用来实现网络通讯（缺省端口号为80）和服务通讯（缺省端口号为3700），UDP则用来进行广播通讯（缺省端口号为3701）。

二、配置和管理刻录服务器

在服务器端安装Padus DiscJuggler.NET v4.10.1084时，注意一定要选中Server组件。需要指出的是，该软件根据安装时输入的序列号来配置版本，如果你输入试用版的序列号，那么有些功能将不会出现，而下文均是以全功能版本为基础撰写的。启动Padus DiscJuggler.NET后，界面与普通的Padus DiscJuggler几乎没有区别，唯一不同的是工具栏上增加了一个“Network Console”（网络控制台）按钮。按它便会启动“Padus Network Console”，这里包含了所有关于“.NET”的操作选项。Padus Network Console是一个独立的程序，我们也可以在Windows的“开始”菜单中直接启动它。它的界面简洁明快（图2），只有“File”、“View”、“Action”三个菜单项，左下角的两个小PC图标在登录刻录服务器后会以高亮显示。

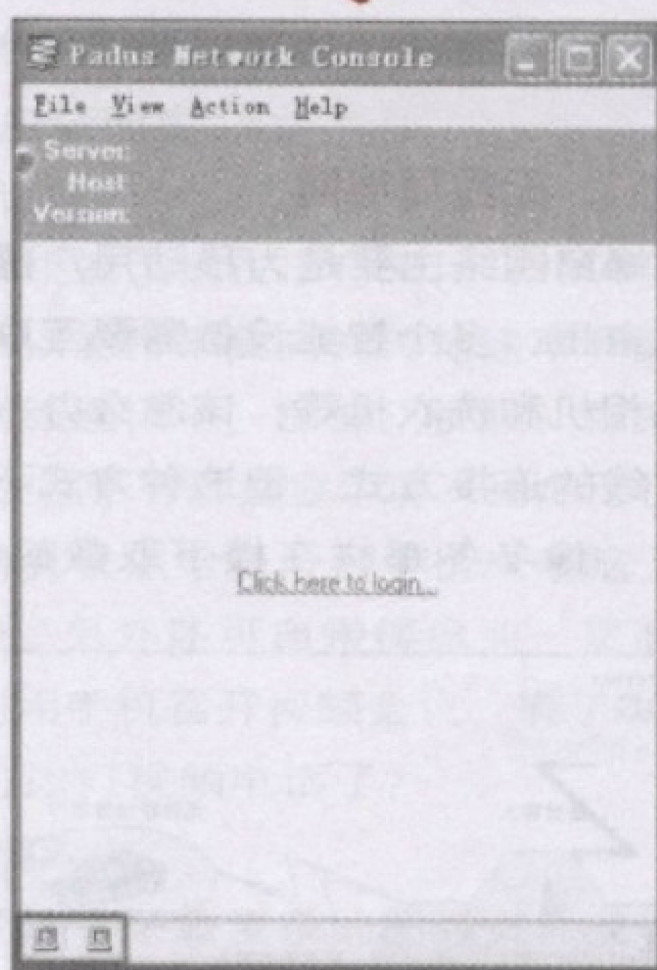
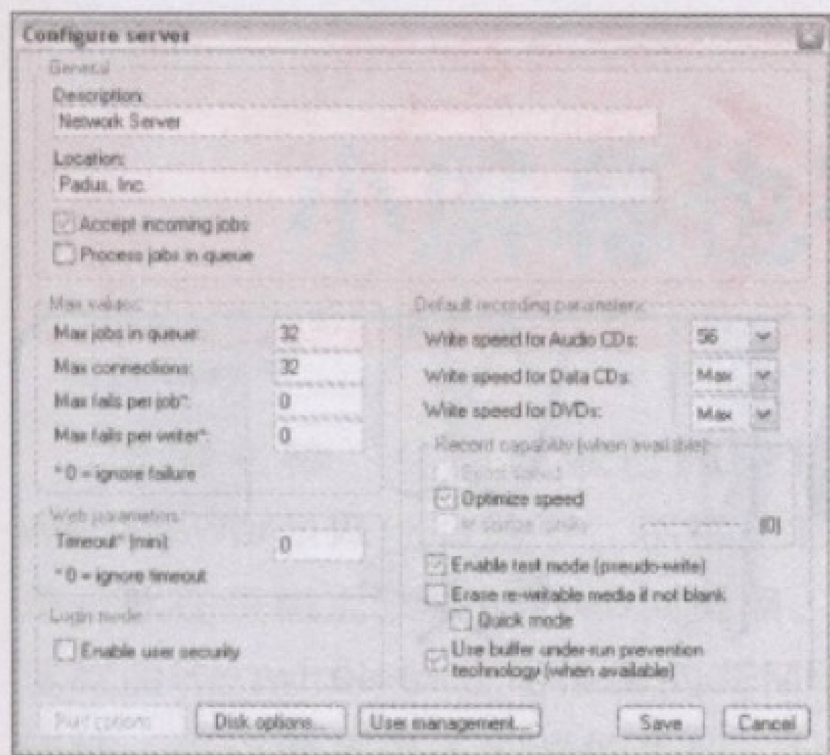
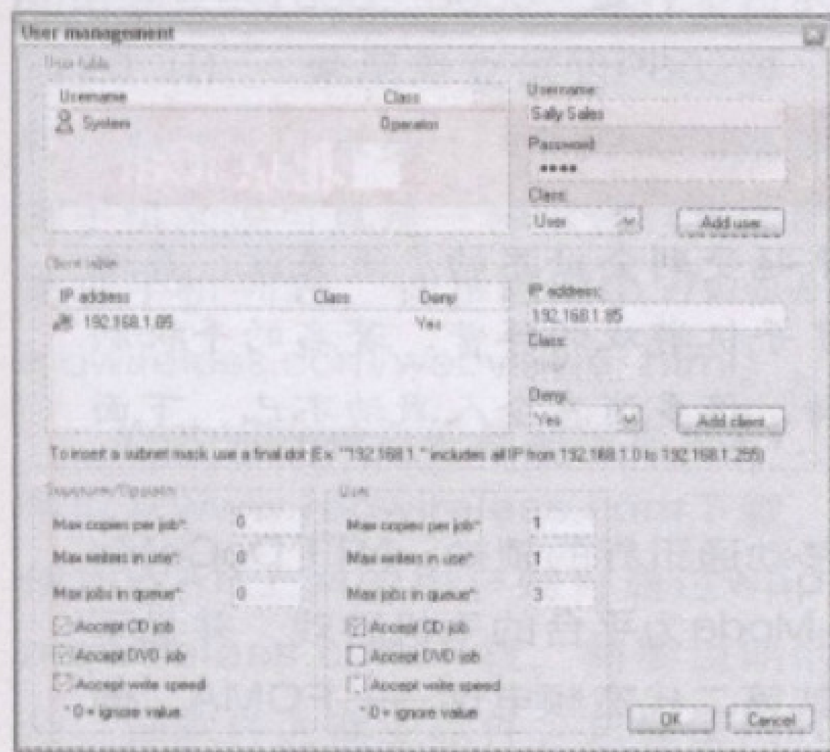


图2

DiscJuggler.NET Server的设置非常简单。点击“File”菜单项，在弹出菜单中选择“Share networks writer(s)”。在弹出的界面中，最上面是“Web port”和“Service port”参数设置，如果你的局域网不需要特殊设置，保持默认值即可。下面两个选项很简单，用于设置服务是否开机时自动运行，最关键的设置项是：Enable web services，选中这个参数就可以让局域网中的其它电脑用Web方式访问刻录服务器了，这就是我们前面提到的“客户端上甚至不需要装任何东西”的秘诀所在。如果不在“Web Root”栏中指明路径，软件会自动使用默认设置，所以，这一项也不用管。最后点击“Start”按钮打开服


图3


图4

务，这时，Padus Network Console主界面左下角的小PC图标已经亮了。

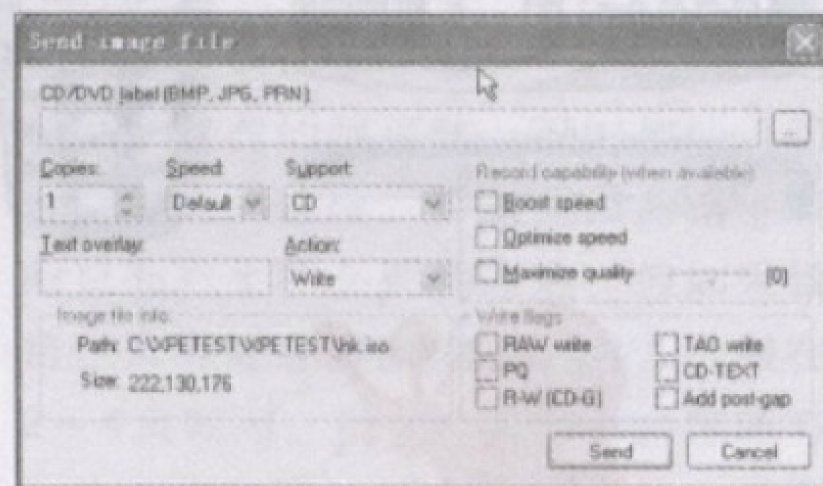
现在光盘刻录服务器已经开始服务了，要对服务器进一步设置，需要先登录到服务器。点击“File”菜单项，选择“Login”或者点击软件界面上的“Click here to login”，随即弹出服务器列表。这时候还没有任何服务器列在窗口中，点击“Update list”按钮，软件就会搜索网络中的刻录服务器，并将其加入到窗口中。如果有多台服务器存在于网络中，可以根据Host项来判断哪台才是我们刚启动的服务器，然后双击它登录。在登录界面中，最好选中“Force user identification”（强制用户认证，这是基于安全的考虑），在“Username”和“Password”中分别输入“system”和“manager”（这是软件安装后默认的服务器管理员帐号和密码，所以，在后面的配置中，首先就是要修改这个默认的帐号），然后点击“Login”按钮登录服务器。再回到主界面看看，哈哈，左下角的另一个小PC图标也亮了，这表示已经登录上服务器了，同时，界面上方也显示出登录服务器的主机地址等信息。

那么，现在我们就可以开始配置服务器了。点击“File”菜单项，选择“Configure server”来到配置界面（图3，注意，如果你用的是试用版的序列号，有些项目是不会出现在此界面中的）。在这里，主要是设定一些诸如服务器名称、所在网络名称、各种刻录参数等项目，大家根据自己的实际情况来设置就好了，基于安全考虑，应该选中“Enable user security”一项。点击“Disk options”按钮，弹出的窗口用来设置网络刻录时，使用哪些硬盘分区作为缓存区，这个参数直接影响刻录服务器的“服务质量”，如果有充裕的硬盘空间，最好是选中除系统分区外的所有分区。回到“Configure server”，点击“User management”按钮，这样就可以打开用户管理界面了（图4），这里是网络刻录安全性的关键所在。首先，我们要在“User table”中修改默认账号“system”的密码，也可把它删掉另建一个，而在“Client table”中，我们可以通过IP地址来选择哪些电脑可以登录这台服务器。

服务器的管理很简单，主要是“View”菜单中的“Jobs”和“Writers”菜单项。切换到“Jobs”窗口，我们可以看到服务器中正在排队的刻录任务列表，并对它们进行删除和调整次序的操作；切换到“Writers”窗口，我们可以看到服务器中可使用的刻录机列表，并可以禁用某台刻录机或查看它们的属性。这两项管理功能都需要使用具备“Operator”（操作员）权限的账户登录。

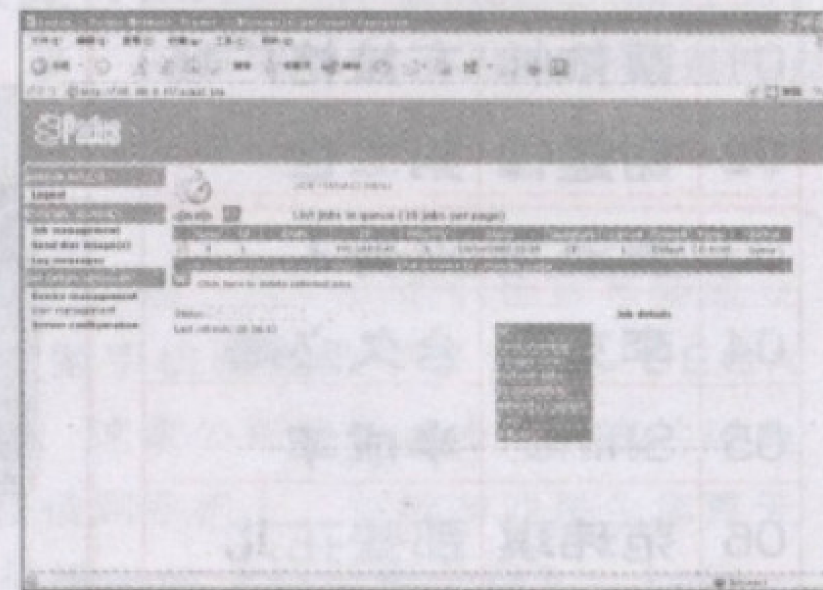
三、客户端的使用

网络用户使用刻录服务器同样轻松，如果你的电脑中装有客户端软件——“Padus Network Client”，那么登录服务器的方法与上文所述相同。登录到服务器以后，同样可以利用“Jobs”和“Writers”窗口来查看服务器中已有的任务和刻录机。要发送一个任务到服务器，请点击“File”菜单项，选择“Send image file”，在弹出的对话框中选择需要刻录的光盘镜像文件（DiscJuggler只支持CDI和ISO格式的镜像文件），确认后来到“Send image file”的窗口（图5）。在这里可以设置


图5

刻录份数、刻录速度、光碟标签图等参数，然后按“Send”按钮将其发送到服务器，经过一段时间的传送后（时间取决于网络速度和文件大小），就可以在“Jobs”窗口中看到自己刚加入的刻录任务了。

如果你的电脑中没有安装客户端软件，也没有关系，只要服务器端的“Enable web services”被选中，我们就可以用IE之类的浏览器通过Web方式登录服务器了，很特别吧？唯一的不便是必须先知道刻录服务器的IP地址。打开网络浏览器，在地址栏中输入刻录服务器的IP地址，回车即可出现刻录服务器的Web登录界面。点击“Enter”登录服务器，界面左边是功能按钮，右面就是相应的功能窗口了（图6）。在这里，你不仅可以完成刻录任务，甚至还可以使用操作员账号对服务器进行远程管理。


图6

至此，基于Padus DiscJuggler.NET的光盘刻录服务器解决方案就介绍完了，而Padus DiscJuggler所具备的强大本地刻录功能就留给大家自己去研究吧。

手机百宝箱





(2003.9.15-2003.10.15)
手机游戏下载推荐榜

01	果子园
02	疯狂驾驶
03	1773大冒险
04	雷霆战机宇宙
05	钻石方块
06	鼠头鼠脑
07	恶魔坦克
08	虫虫危机
09	乒乓冠军王
10	猎鬼特攻队

本排行榜由新浪无线频道提供

(2003.9.15-2003.10.15)
手机铃声下载推荐榜

01	蔡依林	布拉格广场
02	谢霆锋	第二世
03	麦浚龙	没有人
04	李克勤	合久必婚
05	Shine	半成年
06	范玮琪	那些花儿
07	阿　杜	天天看到你
08	张　宇	大丈夫
09	游鸿明	花蝴蝶
10	张智成	重返寂寞

本排行榜由新浪短信频道提供

手机电玩也疯狂——东京电玩展之手机篇

■北京 iCat

东京电玩展作为日本游戏界的盛会，也越来越受到全世界的广泛关注，在这一届展会上我们看到有很多重量级公司都加入了手机游戏的阵营，著名的手机制造商也为各种手机游戏提供了更强悍的硬件支持，很多消息令人激动不已。下面就让我们来参观一下吧。



最终幻想



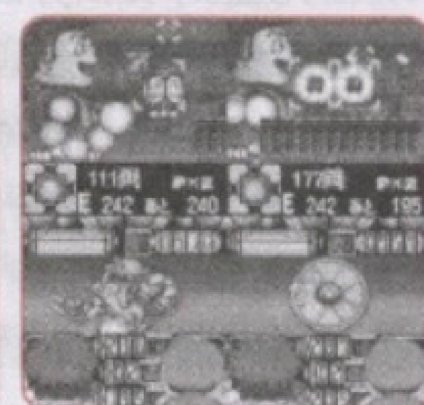
勇者斗恶龙

作为日本移动通讯界的领袖，NTT DoCoMo展示了大量以i-Mode为平台的手机游戏，并且不遗余力地推广其第二代宽频电话——FOMA。他们除了在手机内加入3D处理芯片外，更是力邀各大游戏公司为其开发手机游戏，其中最受关注的就是SQUARE ENIX准备将《勇者斗恶龙》与《最终幻想》移植到手机上，虽然都是2D版本，但仍然非常令人期待。

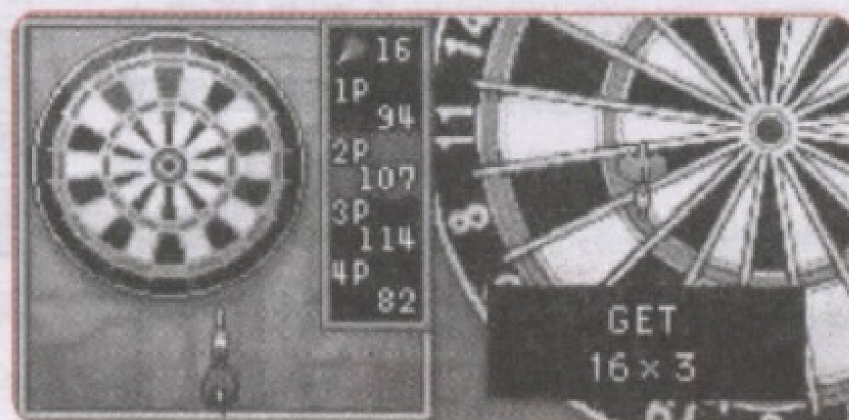
KONAMI Mobile & Online也发布了3款手机游戏新作，它们分别是《实况野球2》、《加油五卫门！》第8话和《轻松玩飞镖》，这3款游戏将适用于i-Mode、JSky与EZweb等不同手机。其中，在基于i-Mode和EZweb的《实况野球2》中，玩家除了可以通过游标来微调投球与打击力度外，守备和跑垒也都可以轻松操作，玩感与TV版很类似；至于供JSky游戏的《加油五卫门！》，则是以KONAMI人气角色“五卫门”为主题的第8话动作游戏，玩家除了可下载游戏之外，还能在线浏览其漫画并下载铃声和待机画面；《轻松玩飞镖》将同时支持上述3种手机平台，它是以玩飞镖为题材的运动小品，最多支持4人对战。另外，这3款游戏都将提供免费下载的试玩版。



实况野球2



加油五卫门！



轻松玩飞镖

由夏普和Vodafone合作推出的新款手机J-SH53，拥有256kB的JAVA活动空间。展会上展示了多款基于该手机的游戏，其中包括移动版的《生化危机》，其3D画面看起来相当惊人，同时展示的还有赛车、网球等多款游戏。（下转）



生化危机

小屏幕也有大作为

——WebViewer使用指南

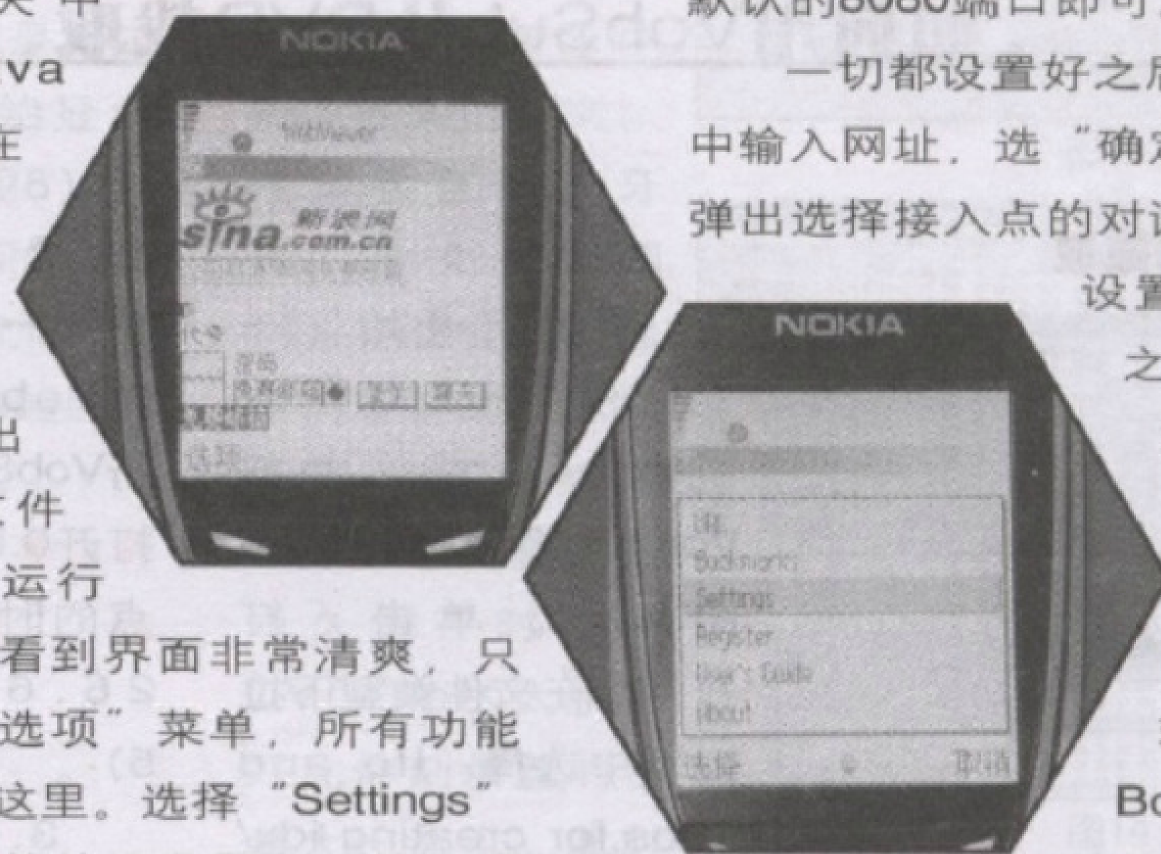
■北京 发条龙猫（移动版）

光看名称，你可能就已经猜到WebViewer是做什么的了，不错，它是一款在手机上使用的Web浏览器。这款由Reqwireless公司推出的J2ME软件，可以兼容很多型号的手机，比如诺基亚的7650、3650，摩托罗拉的T720（i），索尼爱立信的P802等，特别是对那些本身不具备Web浏览器的手机来说可真是一种福音（具体的兼容手机列表，请参看http://www.reqwireless.com/webviewer.html）。

WebViewer目前最新版本为3.1，可以从www.reqwireless.com下载，使用WAP上网的用户则可通过wap.reqwireless.com下载。需要说明的是，该软件为商业软件，只能使用10天，且每天只能浏览10个页面，如果想无限制地使用，只能购买该软件的正式版本。

下面就以诺基亚7650为例，给大家介绍如何通过该软件浏览互联网。首先确定你的手机卡已经开通了GPRS服务，然后进入“功能表”→“工具”→“设置”→“连接设置”→“接入点”，按左功能键，在选项菜单中选择“新增接入点”→“使用默认设置”，连接名称可随便填写，比如中国移动CMNET，数据承载方式选择“GPRS”，接入点名称输入“cmnet”，用户名、密码皆为空，鉴定选“普通”，网关IP地址为“0.0.0.0”。至此，手机设置完成，其他品牌或型号的手机步骤上可能会略有不同，但基本类似，因此不再赘述。

接下来是软件设置，此软件在设置上非常简单。仍以诺基亚7650为例，软件安装之后，会出现在应用程序文件夹中（所有Java软件在7650/3650上安装后都会自动出现在该文件夹中），运行后，可以看到界面非常清爽，只有一个“选项”菜单，所有功能都集中在这里。选择“Settings”进入该软件的设置界面，第一项是允许显示网页中的图片，对于不是使用包月上网，经济又不宽裕的用户，建议关掉该选项，毕竟GPRS是以kB为单位收费的，而且不显示图片也可以加快浏览速度；第二项是允许下载Cookie，很多网站都需要使用Cookie，建议选择；下面3项是选择是否与IE兼容、是否使用小字体和是否使用更少的颜色，笔者在使用过程中并没有发现选与不选有太大区别，所以按照默认值设置即可。最下面是缓存中保存的网页数，可以加快返回上一页面的速度，并避免因重新下载网页而产生不必要的流量，但如果数目过大可能会导致内存溢出，一般在2～4页即可。此外，Settings里还有一个高级选项，可以设置端口，使用默认的8080端口即可。



一切都设置好之后，在URL选项中输入网址，选“确定”，在接下来弹出选择接入点的对话框中选择刚刚设置好的接入点，之后就是等待熟悉的网站页面出现在你的手机屏幕上了。经常访问的网站还可以保存在Bookmark中，免去每次都要输入网站地址的烦恼。

总的来说，WebViewer的兼容性还不错，速度也过得去，但仍然有一些论坛、邮箱以及带框架的网站无法访问，这与软件的成熟度及手机本身都有一定关系。其实我们也没必要太挑剔，尽管在手机上浏览Web是一件很惬意、很前卫的事，但毕竟手机不是为了代替电脑上网用的，不是吗？

（上接）



SONIC N



古墓丽影

诺基亚今年也准备大力发展手机游戏，这次携N-Gage参加展会并展示世嘉为其开发的游戏《SONIC N》，画面相当精美，同期推出的游戏还包括《古墓丽影》等多部3D大作（据称N-Gage的3D处理能力与PS相当）。不过遗憾的是，诺基亚虽然准备在亚洲推广N-Gage，但主要指的是日本，目前还没有准备进入中国的迹象。



超级猴子球

说到世嘉，前不久他们也宣布要成立一家专做手机游戏的子公司——SEGA Mobile，这家公司将会逐步把世嘉的经典游戏移植到手机上，首款游戏是今年夏天在北美推出的《超级猴子球》，以后，SEGA Mobile还将陆续推出《噗哟噗哟》、《摩纳哥GP》、《Pengo》和《Flicky》等游戏。

尽管手机游戏在中国的发展还比较缓慢，今天所介绍的很多游戏和手机也未必能进入中国市场，但我们从中多少可以体会到，手机作为新兴的游戏平台将有广阔的发展前景。

插图 宋洋



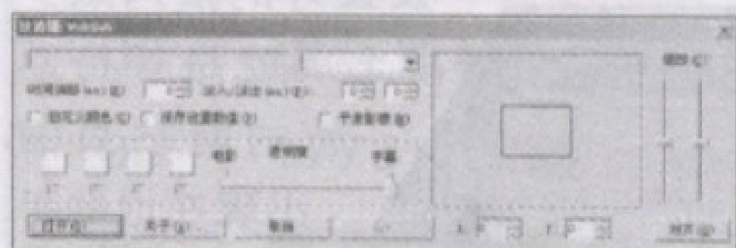
编者按：本期大力推荐的文章是《如何用VobSub从DVD截取、分割、合并字幕》，对DVD的截取和转换一直是热门话题，但对字幕进行截取、分割、合并的并不多见。文中使用的软件以及具体的操作方法，都不一定是优优之选，读者朋友们也许有更妙的手段，欢迎投稿讨论。

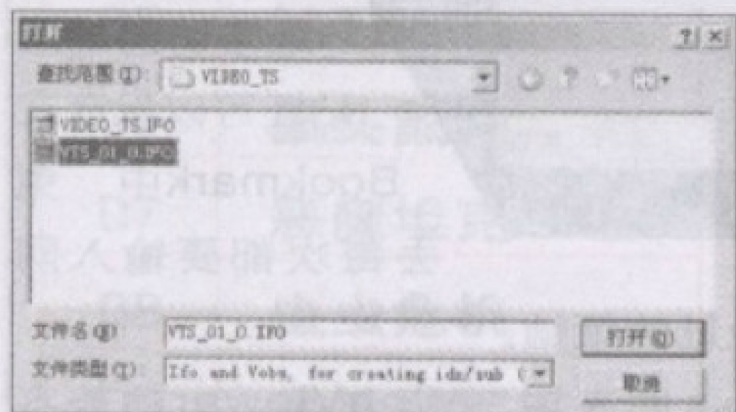
应用心得

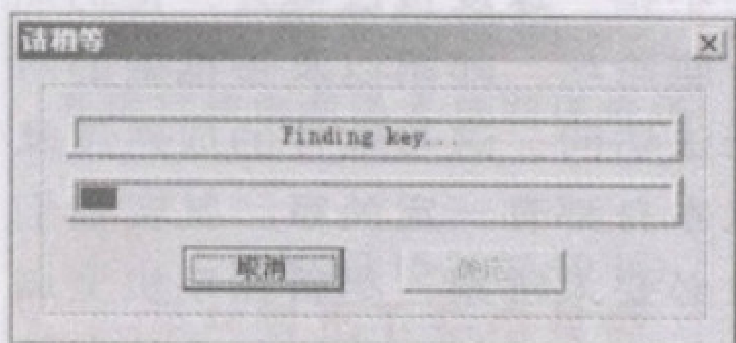
如何用VobSub从DVD截取、分割、合并字幕

■北京 ylf

一、字幕的截取


图1


图2


图3

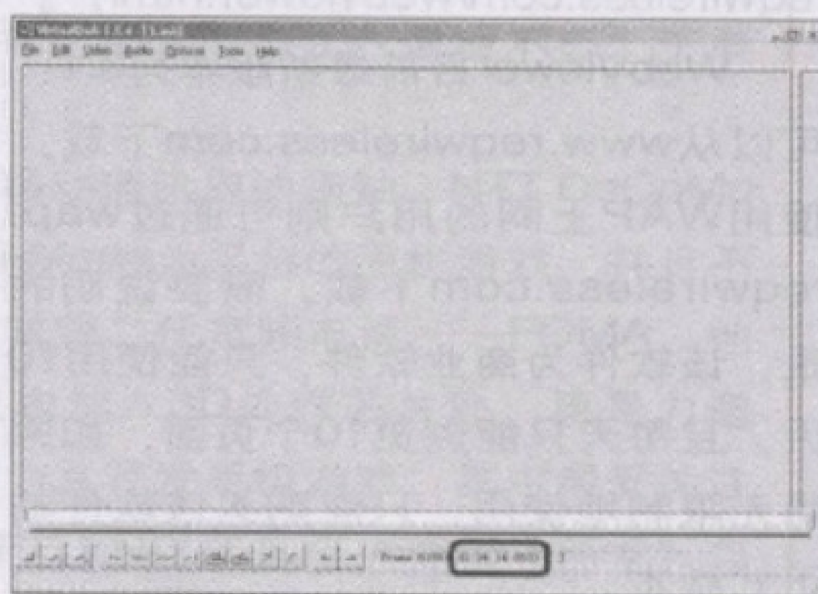
单击"开始"→"程序"→"VobSub"执行VobSub Configure（如图1）。单击"打开"，在文件类型下拉列表中选择"Ifo and Vobs,for creating idx/sub"，然后在DVD光驱中找到Ifo文件，一般都是VIDEO_TS目录下的VTS_*.ifo（如图2）。打开后选择好字幕存放路径和文件名，进入字幕选择画面，然后单击"确定"即开始分离字幕（如图3）。经过漫长的等待，终于截取出一对字幕文件：*.idx和*.sub。

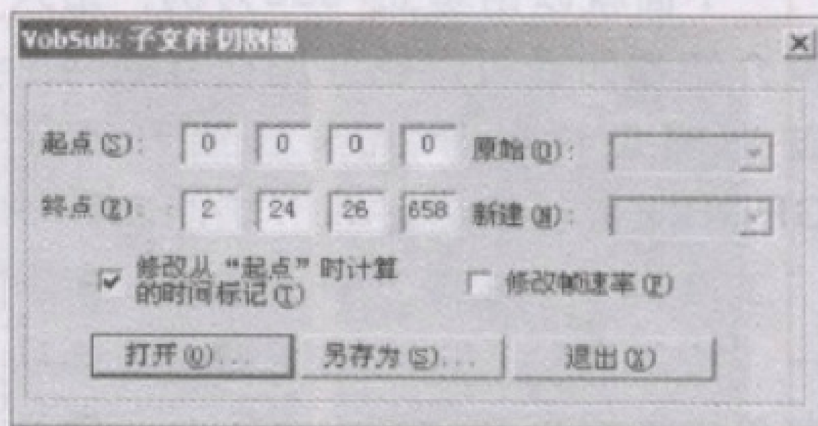
二、字幕的分割

由于很多DVD影片都能分为几个AVI文件存放，在不对AVI文件进行合并的前提下，就有必要对截取出来的字幕进行分割。下面我们将以实例来讲解字幕的分割过程（4段AVI文件：1.avi、2.avi、3.avi、4.avi，一对字幕文件：0.idx、0.sub）。

1. 首先我们要知道每段AVI的准确时间长度，可用VirtualDub（下载地址为http://www.doom9.org/Soft21/Editing/VirtualDub-1.5.4.zip）查看。执行VirtualDub后，选择"File"→"Open Video File"，打开AVI文件，再选择"Edit"→"End"，记下下方的时间（如图4）。在本例中，1.avi长0：34：14.853，2.avi长0：33：12.224，3.avi长0：32：51.036，4.avi长0：36：11.302。

2. 单击"开始"→"程序"→"VobSub"，执行VobSub Cutter，打开0.idx，记下终点的时间2：24：26.658（如图5）。


图4

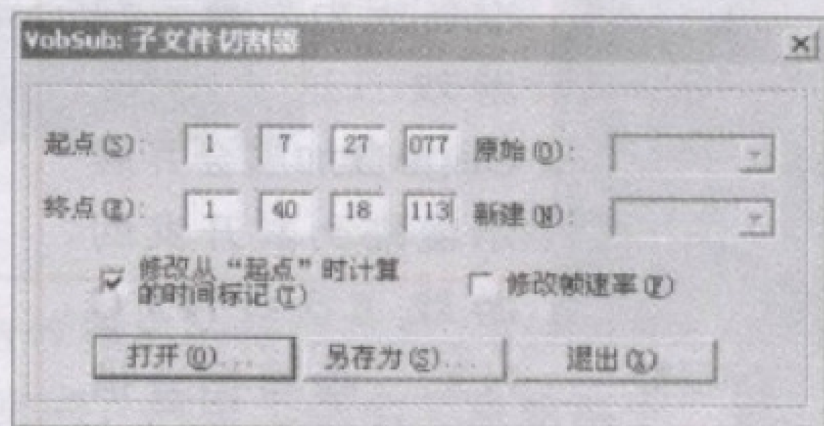

图5

3. 起点时间设为0：0：0.0，终点时间设为0：34：14.853，单击"另存为"，文件名为1。

4. 起点时间设为0：34：14.853，终点时间设为1：7：27.077（1.avi+2.avi的时间和），单击"另存为"，文件名为2。

5. 起点时间设为1：7：27：077，终点时间设为1：40：18：113（1.avi+2.avi+3.avi的时间和）（如图6），单击"另存为"，文件名为3。

6. 起点时间设为1：40：18：113，终点时间设为2：24：26.658，单击"另存为"，文件名为4。


图6

这样，4段AVI的4对字幕文件全部分割完毕，简单吧？

三、字幕的合并

既然说了分割，当然也不能不提字幕的合并。

单击"开始"→"程序"→"VobSub"，执行VobSub Joiner（如图7），在"输入1"的位置选入要合并

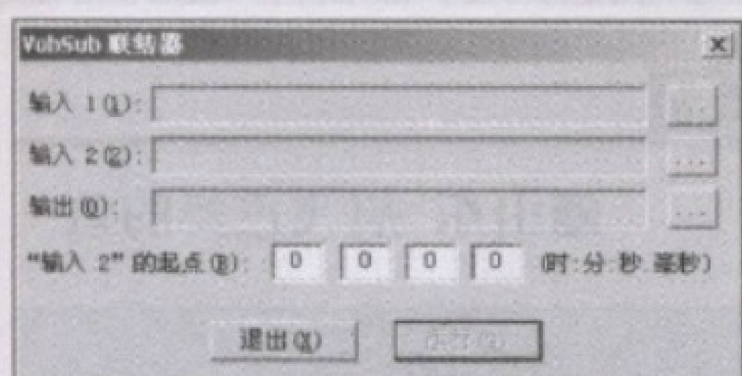


图7


图8

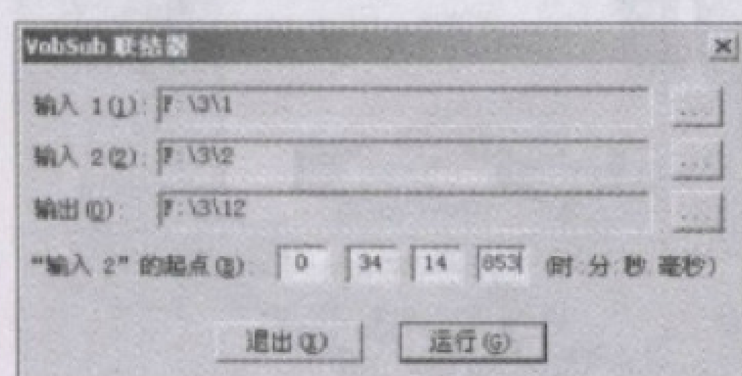


图9

的第一段字幕，在"输入2"的位置选入要合并的第二段字幕，在输出的位置选择输出路径及文件名，在"输入2的起点"处填入第一段字幕与第二段字幕交接处的时间，这里又要用到VirtualDub了。首先用VirtualDub打开第一段字幕相对应的AVI文件，记下时间1，再打开第二个AVI文件，单击播放按钮，当人物开始说话时（也就是第二段字幕需要开始显示时）暂停（如图8），记下此时的时间2，将时间1与时间2相加，便是第二段字幕的起点时间了（如图9）。

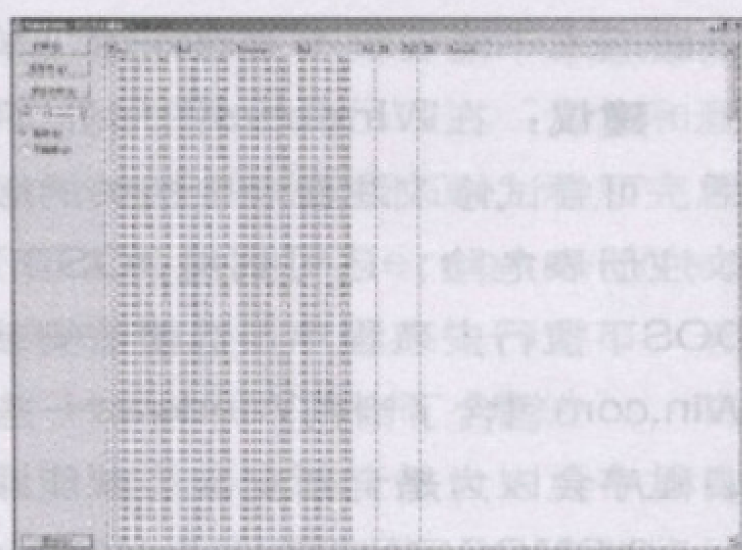
注：为了方便一些听力不太好的人士，部分字幕中特意加入了一些象声词或对声音、动作进行描述的词汇，这点在合并字幕时需要特别注意。

四、字幕的调整

无论是分割还是合并字幕，都不可避免地遇到些语音、字幕不同步的情况。遇到这些情况怎么处理呢？

1.时间线调整

单击"开始"→"程序"→"VobSub"，执行SubResync，打开字幕文件（如图10），单击任意一个字幕时间，再单击一下（可不是双击哦），此时时间线便可进行修改了（如图11），把它修改成你理想的时间即可，其他的字幕时间会自动修正，单击"另存为"保存。


图10

2.帧速率调整

首先用VirtualDub打开AVI文件，选择"Video"→"Frame Rate"。Source rate adjustment在默认情况下应该是No change，后面的数字便是AVI的帧速（如图12），这个数字我们不要变。

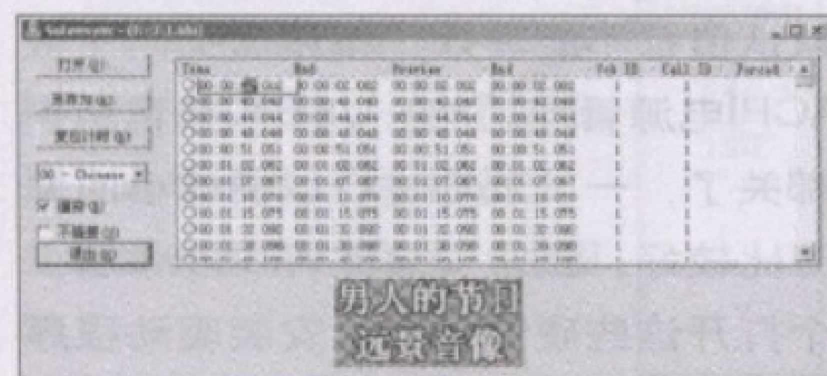


图11

执行VobSub Cutter，打开字幕文件，勾选"修改帧速率"，"原始"帧速率不用管，在"新建"下拉框中选择与原AVI相对应的速率，单击"另存为"即可（如图13）。

图12

注：时间线调整可简单看成是时间的加减法，而帧速率调整则可看成是时间乘除法。

图13

3.字幕庞大

一些字幕属于"多国部队"，不但有简体中文字幕，还有繁体中文、英文、日文、韩文甚至西班牙文、法文（如图14），这些都不是我们想要的，尤其是当你想对某个DVDRip刻盘进行永久保存时，而DVDRip的大小正好比你刻录盘的容量大一点点，此时你肯会非常抓狂。这里教给你一个字幕瘦身法（只针对*.idx、*.sub字幕）。

图14

用文本方式打开IDX文件，这个文件分两大部分：第一部分是字幕的相关设置，这个不要动；第二部分就是各语种字幕的时间线了。在每种字幕的开始都会有语种标注，只要把你不想要的语种字幕时间线全部删除，再保存一下（对比图15、16中文件的大小），然后执行SubResync打开这个IDX文件，直接"另存为"，程序在生成字幕的同时即会自动删除SUB文件中多余的语种数据。

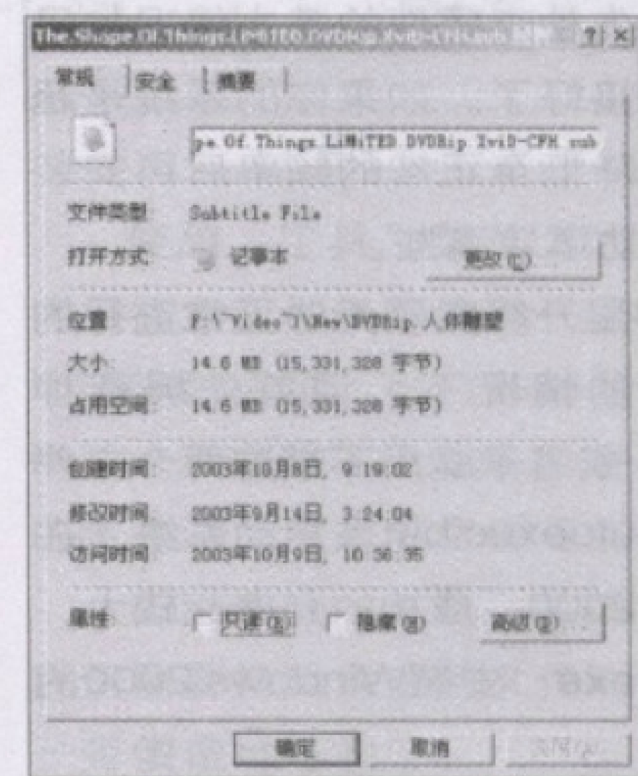


图15

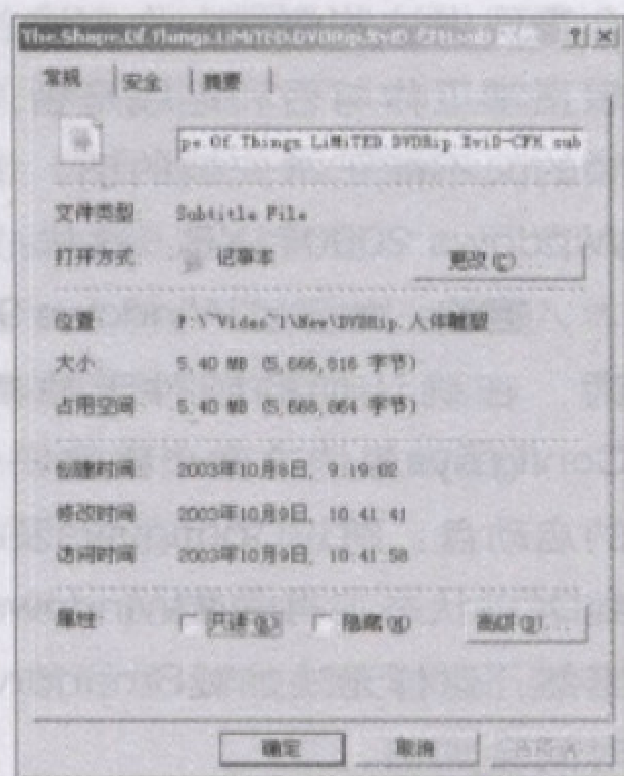


图16

注：IDX文件和SUB文件是一对字幕文件，IDX可看成是时间目录，SUB则是字幕词典，语种越多，SUB文件越大。

征文来稿选登 硬件高手

笔记本电脑升级USB 2.0接口

■山东 眉飞色舞的鱼

笔者单位有一台东芝笔记本电脑，配置为PⅢ 866+128MB内存，装Win2000速度还是非常令人满意的，但唯一的不足就是它的USB接口太少了，只有两个，而且仅支持USB 1.1，让单位的一台支持USB 2.0的40GB移动硬盘无用武之地，怎样才能给笔记本电脑升级USB接口呢？



图1

作为单位的电脑高手，这个任务自然落到了本人的头上。首先USB扩展卡是绝对用不上的，为什么我就不用多说了。USB Hub倒是可行，但扩充出来的USB接口还是只支持USB 1.1，速度嫌太慢，如果能扩成USB 2.0就好了，想到这里，笔者忽然看到笔记本电脑上一直闲置的那个PCMCIA口，不知有没有能扩展USB 2.0接口的PCMCIA卡。到本地电脑市场上转了N圈，终于在一个柜台上发现了这种宝贝（如图1），PCMCIA界面，带4个USB 2.0接口，品牌为百事灵，本地售价320元，赶紧买下，回到单位一试，哈哈，真是太棒了，那块移动硬盘终于派上了用场。

百事灵4个口的USB 2.0 PCMCIA卡价格太贵，个人用不太划算，后来笔者在逛电脑市场时又偶然发现了一款2个口的USB 2.0 PCMCIA卡，品牌不详，但做工还不错（如图2、图3），只要150元，笔者一想，与其直接买4个口的USB 2.0 PCMCIA卡，倒不如买块2个口的PCMCIA卡，然后再花上三五十元买个支持USB 2.0的4个口USB Hub，总花费不超过200元，一样可扩出4个USB 2.0接口，强烈建议个人用户选购。

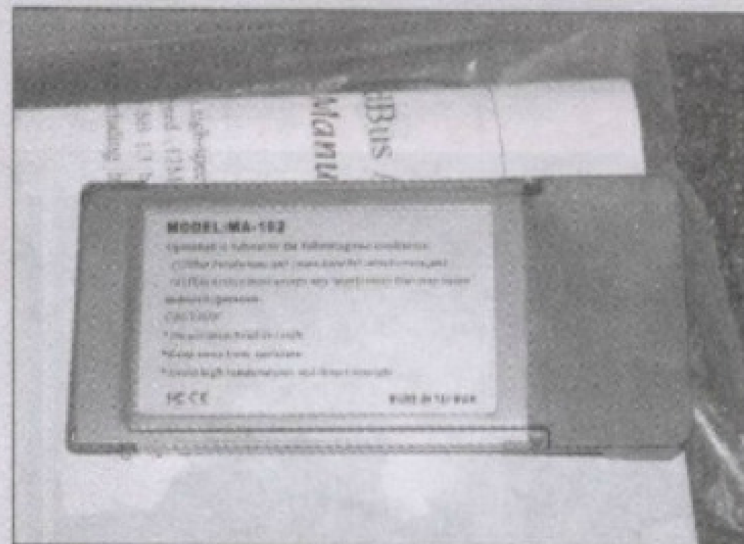


图2



图3

多系统安装故障解决

■安徽 阿多

1.安装好Windows 98后，安装Windows 2000或XP总是在拷贝完文件后跳回或是死机。

分析：Windows 98是基于DOS的操作系统，尤其是因为要管理好内存，Windows 98会在Config.sys里加载Himem.sys和Emm386.exe，即使无Config.sys，Windows 98也会在图形界面初始化时加载Himem.sys。而这两个管理内存的基本文件，带有多种参数，不同的配置会带来不同的内存分配环境。当然，系统过热比如风扇停转时，也会表现出这些症状，你应该首先检查硬件的基本情况如风扇正常工作与否和连线是否连接好了。如果你的系统是超频的又不能正常安装的话，请降低至正常的频率后再安装Windows 2000和XP，这样成功率较高些。

建议：如果在Windows 98里升级安装无法正常进行的话，在确认你的硬件无故障的情况下，请首先屏蔽掉Config.sys里的这两个程序——或者干脆用不带这两个文件的启动盘，跳过Config.sys及Autoexec.bat来启动系统，在纯DOS状态下再安装Windows 2000，成功的几率比较大。当然，这样无法加载Smartdrv.exe，安装Windows 2000的时间会加倍。

2.已正常安装了一个Windows 9X系统，但在使用过程中损坏，想在不格式化分区或删除Windows目录的情况下，覆盖再安装一个Windows 9X，但安装程序检测Windows版本后提示出错，不能更新或升级安装。

分析：严格来说，这不是多操作系统的问题，但也算很常见，所以在这里说一下。这是Windows的安装程序为了避免低版本的Windows损坏高级版本的关键文件的一种措施，当然也包括防止盗版的意思。类似的情况还有IE的低级版本不能在现有高级版本上执行安装。

建议：在Windows图形界面无法升级或覆盖安装的话，可尝试修改注册表中相关的版本号信息；如果觉得修改注册表危险，还可到纯DOS下把Win.com改个名，在DOS下执行安装程序，选覆盖安装试试。由于Windows的Win.com包含了当前Windows一些版本信息，改名后，安装程序会以为是全新安装，就能顺利进行。

3.CMOS里的设置导致Windows安装出现问题。Windows 2000及后续的视窗版本对硬件和软件的环境要求是越来越苛刻，能顺利安装Windows 98，不一定能顺利安装Windows 2000或XP。所以，在安装第二个或以上Windows不正常时，请进入CMOS里，先设置成主板出厂的默认值，再进行安装，成功的几率较大。

建议：如果改成默认值都不能奏效，请依次关闭主板的内置声卡、内猫、ACPI电源管理功能、USB和病毒防护功能试试，不要一下都关了，一项项地进行以便缩小问题范围，找到冲突的根源比较好。正常安装完Windows后，可再进入CMOS一个个打开这些硬件功能，安装驱动程序后即可使用。

使用FlashGet拷贝文件的另类方法

■贵州 冰河洗剑

FlashGet（网际快车）是一款常用的支持断点续传的多线程下载软件，由于可方便地对下载文件进行分类管理，因此成了网民的首选下载软件。除了强大的下载功能外，调动我们的大脑积极思维，还会发现FlashGet有许多妙用。下面我们使用FlashGet来实现断点拷贝和定时批量拷贝文件。

一、断点拷贝文件

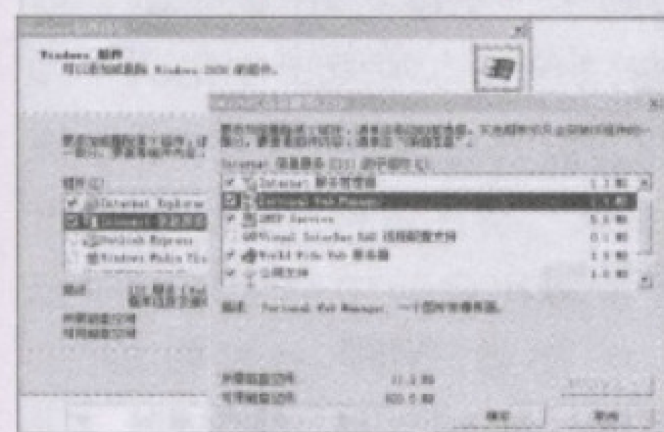


图1

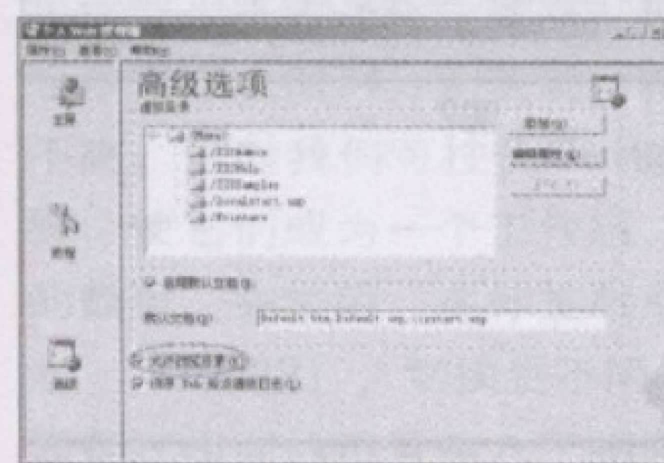


图2

大家在将影碟VCD拷贝到硬盘时一定碰到过这样的情况吧，眼看拷贝就要结束，忽然光驱灯一阵狂闪，伴随让人揪心的读盘呜呜声，进度条停住不动了，最后跳出一个无法读盘的错误警告，于是所有工作都前功尽弃。因为Windows拷贝不支持断点传输数据，在拷贝大量的文件时，为了防止意外错误造成拷贝操作的失败，我们常常使用Total Copy之类能断点拷贝的软件。由于FlashGet本身就支持断点传续数据，我们完全可使用它来断点拷贝文件。

要使用FlashGet拷贝本地文件，必须使文件的路径名变为一个合法的URL地址，我们只需建立一个本地的Web服务器，将各驱动器变为一个可访问和下载的网页目录就可以了。建立个人Web服务器的方法很多，为了方便我们就使用Windows 2000系统自带的“Internet信息服务（IIS）”。如果没安装IIS的话，需要自己通过“添加和删除程序”添加相应的Windows组件（如图1）。添加完成后，打开控制面板中管理工具里的“Personal Web Manager”，出现“个人Web管理器”程序执行窗口，选择“高级”，右键点击“Home”，选择“属性”，在“编辑目录”对话框中浏览选择光驱盘符作为主页存放目录。另外，在“高级选项”中还应该勾选“允许浏览目录”，这样才能以FTP的形式访问和下载硬盘和光驱中的文件（如图2）。

在Windows XP中安装IIS后没有“个人Web管理器”这个组件，可以打开“管理工具”中的“Internet信息服务”，右键点击编辑“默认网站”的属性，在“主目录”选项卡中“本地路径”处设置主页存放目录（如图3）。

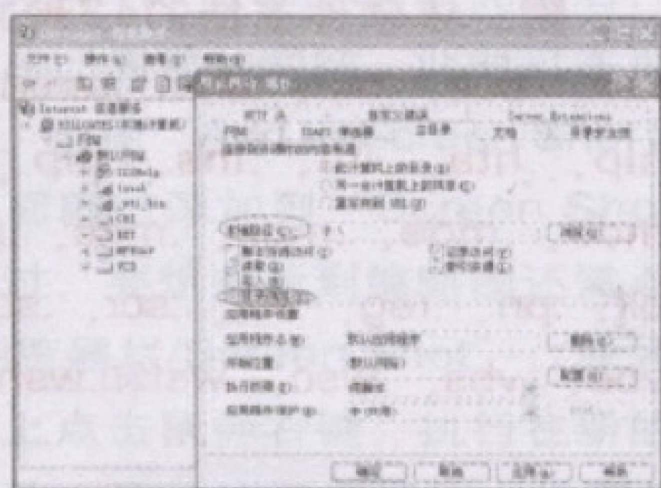


图3

打开IE浏览器，在地址栏中输入本机的名称（点击“控制面板”→“系统”，在“计算机名”选项卡中可得到完整计算机名称）就可以网页形式浏览本地驱动器。在浏览器中打开欲拷贝文件所在的源文件夹并使用FlashGet下载（如图4），指定下载保存路径到拷贝目的文件夹处。拷贝过程中可随时中止或恢复，这样就避免了拷贝过程中出现的各种意外情况。为了及时地把下载数据保存到硬盘上，可打开FlashGet文件菜单的“工具”→“选项”对话框，将写入磁盘时的下载数据量改小一些。另外，为了加快拷贝速度，我们可将文件分块拷贝，并将分块数目设置多一些。

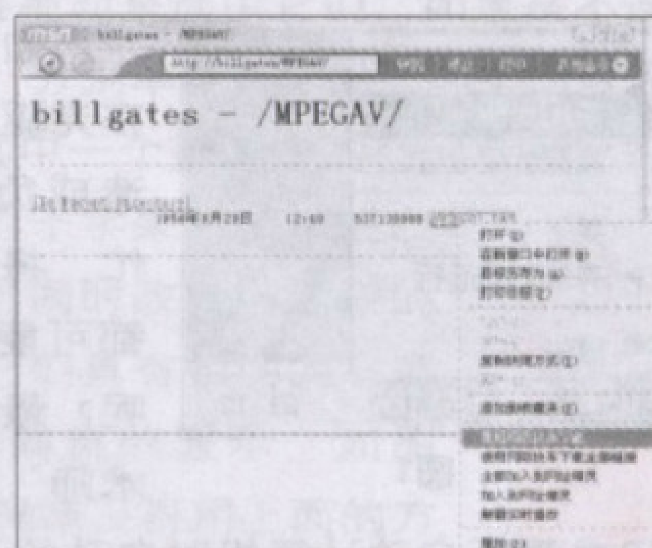


图4

二、定时批量拷贝文件

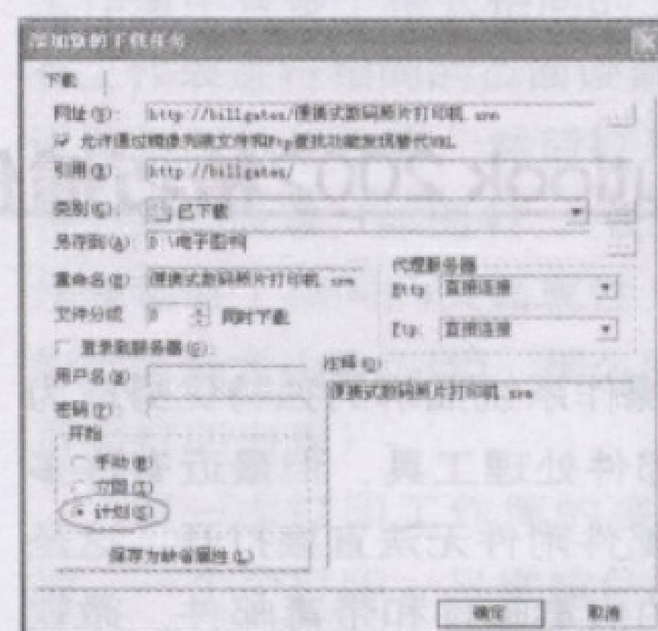


图5

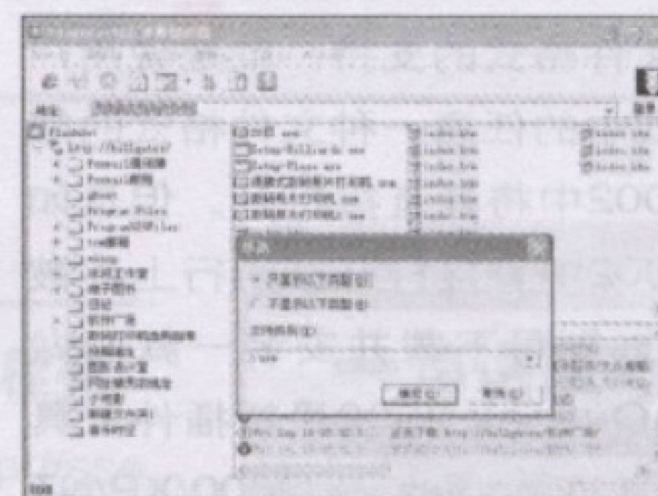


图6

FlashGet具有定时下载和批量下载的功能，因此采用上面的原理也可实现定时批量拷贝文件。按上面的方法将Web服务器主页位置设置为本地驱动器后启动FlashGet，在菜单栏“工具”→“选项”的“计划”选项卡中设置定时下载和下载结束的时间。打开“任务”菜单中的“新建下载任务”，重复添加多个文件拷贝操作，并在确认对话框中将“开始”属性设置为“计划”（如图5）。到了预设的时间后，FlashGet就可自动地进行文件拷贝了。

使用“工具”菜单下的“站点资源探索器”，可成批拷贝指定文件夹下的某一类型的文件。在地址栏中输入本地计算机名称，可打开类似资源管理器的窗口。点击“编辑”→“过滤”，设置只显示指定类型的文件（如图6），选定并添加下载任务即可实现批量拷贝文件。

还可选择“工具”菜单中的“完成后关机”，这样当我们需要拷贝大量的文件时，就可放心地去睡觉而不必在一旁傻傻地等着了。

最后需要说明的是，在拷贝的过程中，不可停止IIS服务。另外，这种“另类”的拷贝方法不可避免地有一些缺点，与直接拷贝相比速度比较慢一些，不过相信这不会成为阻止你尝试一下“新奇”方法的理由吧？

给光驱装个"监视器"

■安徽 松涛

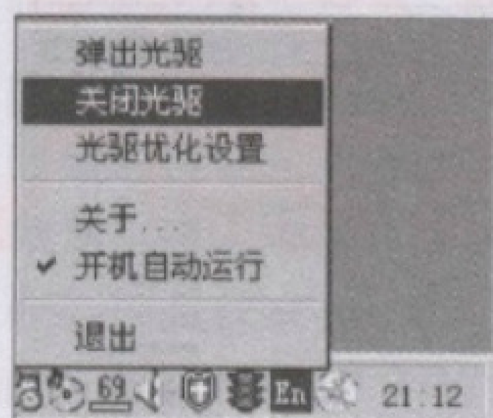


图1

如果电脑在关闭后仍有光盘留在光驱中，则会对光驱的使用寿命造成负面影响。我们工作都很繁忙，将光盘遗留在光驱中的事大家都可能遇到，如何解决这个问题呢？最新推出的一款叫做"光驱魔术师"的免费软件提供了在用户关闭或重新启动计算机时自动检测用户光驱中是否遗留有光盘的实用功能，如果用户需要，可在http://tj-http.skycn.net:8181/down/Optimize3.10.rar下载，软件支持Windows 9X/2000/XP/NT操作系统（如图1）。

这款工具使用非常简单：一不用安装，因为软件本身是绿色环保工具；二不用设置，因为软件默认设置已将"关闭/重启计算机时检查光驱是否有盘"选项选中了（如图2）。软件的使用就是先解压下载文件，然后双击执行"Optimize.exe"文件，软件会在系统托盘中建立一个快捷方式为用户进行全程监视，如果光驱中有盘，软件会自动给出文字提示，是不是够简单的？另外，软件还提供了快捷键控制光驱托盘弹进/弹出、自动或手工调整光驱读盘速度及光盘的旋转停止时间等一些实用功能。

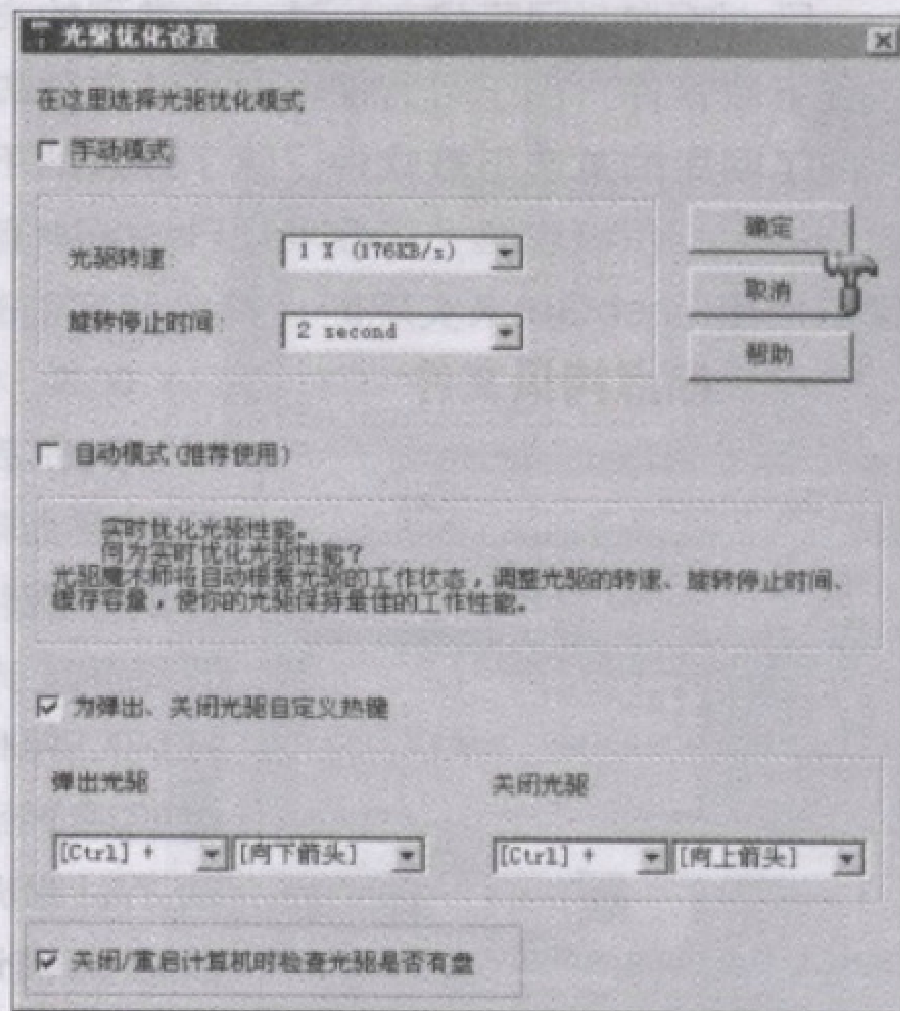


图2

Outlook 2002精巧插件"反安全"？

■安徽 松涛

Outlook凭借与Windows操作系统捆绑的独特优势成为全球拥有用户最多的客户端邮件处理工具，但最近有许多用户发现在Outlook中有部分邮件附件无法直接打开，这是因为面对网络中越来越猖獗的病毒邮件和带毒邮件，微软公司出于安全考虑而在Outlook 2002的邮件附件中取消了对43种可能存在安全隐患的文件格式的支持，就是说用户在收到含有上述43种文件格式中的任意一种文件格式的邮件附件时都无法在Outlook 2002中将其直接打开。但是如果用户确实需要在Outlook 2002中直接打开或执行上述被"禁"文件类型的邮件附件，则可下载并安装一款叫做"Outlook Attachments"的Outlook 2002最新插件工具（如图1），这款工具可执行于Windows 9X/2000/XP/NT操作系统且完全免费，用户可到软件主页http://camtech2000.net/或http://hn-http.skycn.net:8181/down/outlok10.zip下载。

这款插件工具使用起来非常方便，下面以在Outlook 2002中收到一个文件类型为.exe的小游戏为例说说软件的使用方法和技巧。用户在这款插件工具中可以下面两种方式直接和快速打开或执行Outlook 2002中被"禁"的邮件附件：第一种方式是在打开软件界面左侧的面板中找到可执行文件的文件类型，然后选中它并通过"Move>>"按钮将该文件类型添加到软件界面右侧的面板中即可直接在Outlook 2002中打开这种后缀名为.exe的邮件附件了；第二种方式更加快捷和方便，用户只要将这款小游戏的邮件附件拖曳到这款软件的窗口中，软件会自动识别并允许用户直接在Outlook 2002中打开这种小游戏。

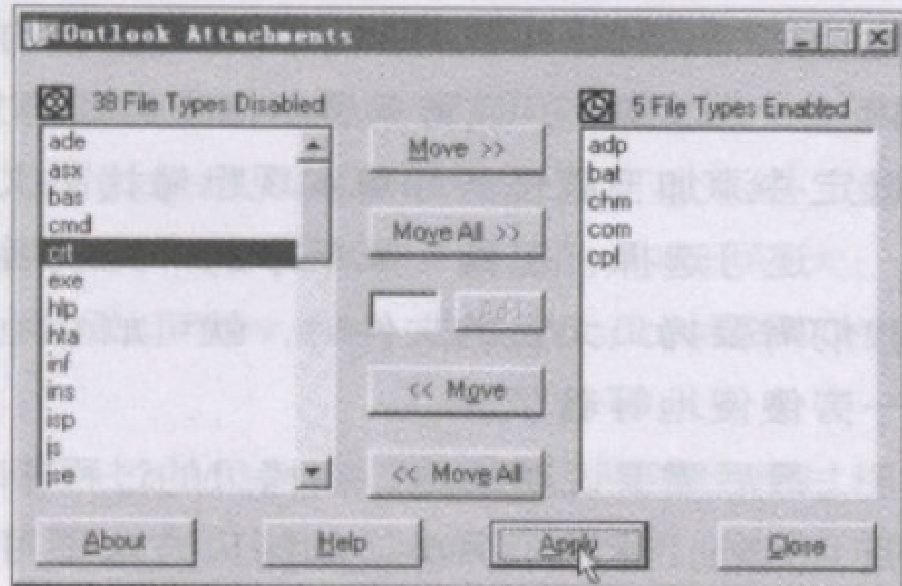
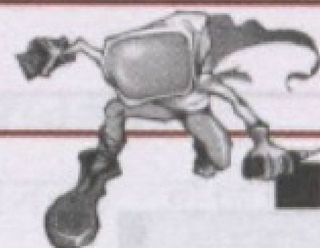


图1

最后需要提醒大家的是，这款"逆其道而行之"的插件工具尽管好用，但最关键的是一定要确定邮件附件中不会含有任何病毒或木马程序，最好在完全确定邮件附件的来源或经过最新的杀毒软件检测Outlook 2002邮件附件中确实不含有任何病毒或木马程序的情况下使用该插件工具，如果为简化几步操作而造成自己的重要数据丢失或重装系统，那肯定是得不偿失的。

附：该软件支持的43种文件格式是.ade、.adp、.asx、.bas、.bat、.chm、.cmd、.com、.cpl、.crt、.exe、.hlp、.hta、.inf、.ins、.isp、.js、.jse、.lnk、.mda、.mdb、.mde、.mdz、.msc、.msi、.msp、.mst、.pcd、.pif、.prf、.reg、.scf、.scr、.sct、.shb、.shs、.url、.vb、.vbe、.vbs、.wsc、.wsf和.wsh。

巧用Ctrl键，玩玩Excel的“批处理”



■安徽 屠志成

这里所说的批处理，既不需要录制宏，也不需要输入代码或编程，只要你能熟练使用Ctrl键，就可大大提高工作效率。

一、批量输入相同数据

1.在表内不同单元格中输入相同数据

比如要用Excel排一个课程表，同一科目名称会在不同的单元格中出现多次，分别输入太麻烦，那么可先按住Ctrl键，分别选中需要输入相同科目的单元格，然后在活动单元格输入这一科目名称，最后按住Ctrl键打回车，这样所有选中的单元格中都会出现这一科目的名称（如图1）。

2.跨表输入相同数据

有时我们要在同一工作簿中建立多个格式完全相同的工作表，不管是逐个建立并输入数据，还是先在一个工作表中输好数据再分别复制、粘贴到另外的工作表，效率都不高。这时我们可按住Ctrl键，同时选中各个工作表的标签，使它们成为一个工作组，然后在合适的位置输入必要的数据。完成后，在标签后点右键，选择“取消成组工作表”（如图2），切换到不同的工作表，就会看见各个工作表都在相同的位置输入了相同的数据。最后在各个工作表中输入不同的数据就可完工了。

二、批量调整单元格大小

有时我们需要对多行或多列的单元格的大小进行调整，逐行或逐列调整十分繁琐，如果要求各行或各列的高、宽相同的话，更是难以做到。下面这个方法可帮助我们解决这个问题。如果要调整的行或列是连续的，就在行或列的标签上按住左键直接拖动来选中它们；如果是不连续的行或列，就按住Ctrl键，分别单击行标或列标来同时选中它们。然后把光标放到其中一个被选中的行标或列标的边缘，当光标变成带箭头的十字架时，按住左键上下或左右拖动，这样可同时改变被选中的所有的行或列的高宽，使它们具有相同的高度或宽度（光标旁有具体的高宽的显示，如图3）。这样调整后，还可根据情况再用上面的方法进行微调，只要细心，就可得到让人满意的效果。

这种方法也适合同时调整同一工作簿中的多个工作表的单元格的大小，前提是先选中多个工作表，其他步骤同上。

三、批量设置页面并批量打印工作表

如果工作表需要打印，就要对页面进行设置，而一个工作簿中有多个格式相同的工作表，我们可以一次性对所有工作表进行相同的页面设置。先按住Ctrl键选定所有需要设置页面的工作表，然后打开“页面设置”对话框进行各种必要的设置（如图4）。设置完成后，你会发现所有的工作表都有了相同的页面属性，打印的效果也完全一样（比如把纸张大小设为B5，那么所有选中的工作表都将用B5的页面打印出来）。

要一次打印工作簿的多个工作表时，不必一个个切换，一个个打印，只需按住Ctrl键同时选中它们，然后单击“打印”按钮，所有选中的工作表就会乖乖地被打印出来。

试办公备

书签玩出新花样

■四川 程亮



图1

Screen Shot Engine（下载地址为http://sse.pobroth.com/ssetrial.zip）是款IE浏览器插件，它能将当前浏览的网页捕捉下来并以缩略图的形式显示在浏览器左边窗口中，颇像Girafa，很有趣。当浏览其中的页面时，点击相应的缩略图即可打开。

Screen Shot Engine安装完毕后，打开IE，然后访问自己喜爱的网站。此时可在页面上点击鼠标右键，选择“Add to Screen Shot List”项，这样该页面就被添加到“Screen Shot List”框中了。不过，要想查看到缩略图还需点击工具栏“查看/浏览器栏/Screen Shot”。此外，我们可在缩略图上点击鼠标右键，执行在新的IE窗口中打开、删除、添加注释等操作（如图1）。

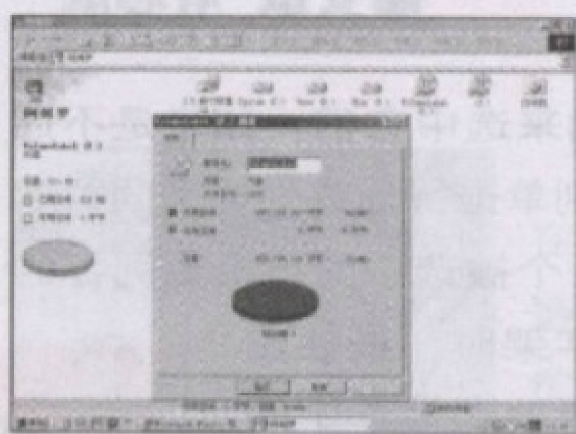
一句话技巧

IE6.0允许我们个性化定制IE浏览页面右上角的“e”字图标，打开注册表编辑器，并找到HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Internet Explorer/Toolbar键支，然后在右边的窗口中将“BrandBitmap”的字符串值的值修改为自己准备的图形文件，必须给出该图片的绝对路径，该图形文件必须是256色、36×36大小的位图，如果该字符串值不存在就重新建立一个。

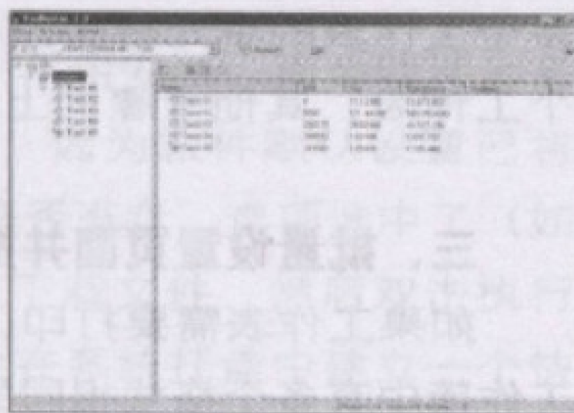
（河南 李新宇）

用IsoBuster巧解无文件影碟

■天津 河北43

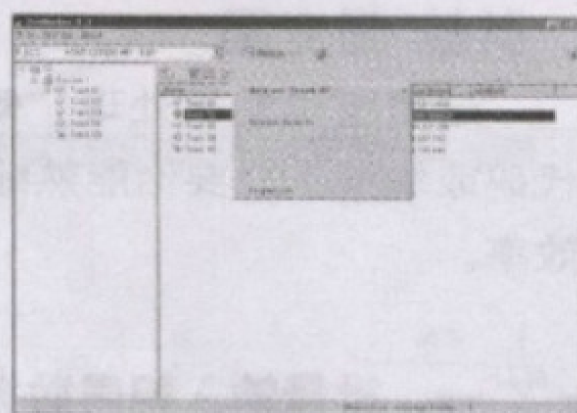

图1

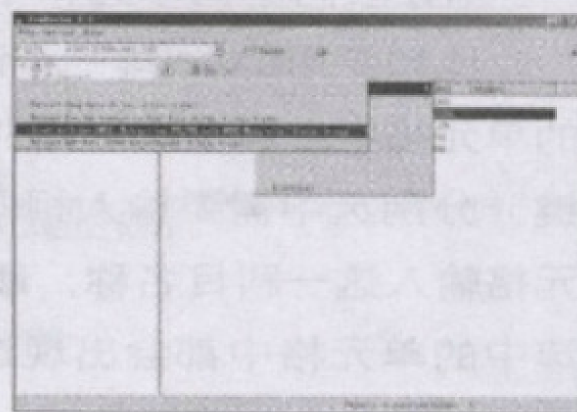
国庆节放假在家无事可做，故借来一VCD欣赏，由于本人没有影碟机，只好用电脑中的超级解霸观看，第一张碟播放十分顺利，到了换第二张碟时却出现了问题：将第二张光盘放入光驱后，超级解霸提示我“CD-ROM未准备好”。什么？我明明把光盘放进去了啊！进入“我的电脑”，打开光盘后发现里面空空如也，用“显示所有文件命令”也没有找到任何文件。查看光盘的属性，光驱的卷标为“VolumeLabel”，已用空间为600多MB（如图1），说明这并不是一张空的光盘。


图2

回到超级解霸，使用它所提供的各种播放方式均不奏效，“CD-ROM未准备好”反复出现在屏幕上，弄到最后竟以必杀技“非法操作”彻底罢工了。无奈，我又试着用RealOne Player和Media Player播放，结果还是找不到任何影音文件，郁闷啊。

忽然想到了IsoBuster（下载地址：http://xz.onlinedown.net/soft/3629.htm），它可找出隐藏在CD-ROM中的任何文件，非常好用。马上启动IsoBuster，在下拉菜单中选择真实光驱的盘符（我装虚拟光驱了），只见光驱指示灯闪了几闪，光盘中的文件顺利地被找出来了（如图2）！


图3

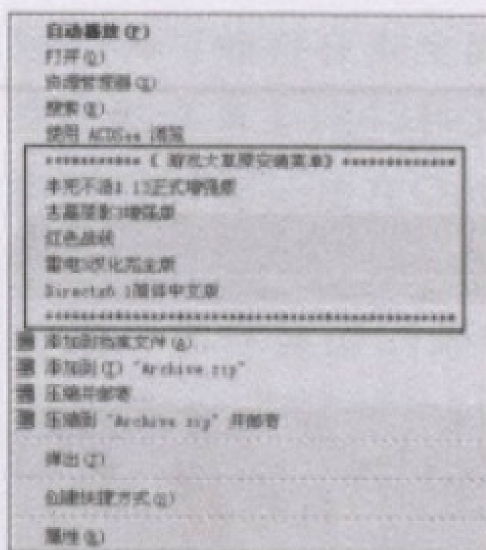

图4

接下来就简单了，鼠标选中那个500多MB的“Track 02”文件，单击右键，在弹出的菜单中指向“Extract Track 02”命令（如图3），在弹出的下一级菜单中点击“Treat as Video ONLY…(*.mpg)”的命令（如图4），然后选择存放文件的目录和文件夹，确认后开始进行解压，完毕后就可用超级解霸等播放软件来观看了。

《让硬盘也自动播放》之补遗

■山东 ZT

看了2003年第19期上《让硬盘也自动播放》一文，笔者感觉受益匪浅，不由想起自己的一张D版游戏光盘，把该光盘放入光驱后，光驱的右键菜单中会增加如图1所示的命令，在命令上单击即可执行相应的安装程序。无疑这也是Autorun.inf文件的功劳，打开光盘根目录上的Autorun.inf文件，可看到如下内容：


图1

[autorun]
OPEN=autorun.EXE
ICON=autorun.EXE,0
shell\show=*********** 《游戏大草原安装菜单》 *************
shell\show\command=
shell\Game1=半死不活1.13正式增强版
shell\Game1\command=data\半死不活1.13正式增强版.EXE
shell\Game2=古墓丽影3增强版
shell\Game2\command=data\古墓丽影3增强版.EXE
shell\Game3=红色战线
shell\Game3\command=data\红色战线.EXE
shell\Game4=雷电3汉化完全版
shell\Game4\command=data\雷电3汉化完全版.EXE
shell\Game5=Directx6.1简体中文版
shell\Game5\command=dx61chs.exe
shell\show2=**********************
shell\show2\command=

笔者把这个Autorun.inf文件原样复制到硬盘根目录上，硬盘的右键菜单中也出现这些命令，但在选择时会出现路径错误的提示，只要修改一下Autorun.inf文件中命令的路径，就可恢复正常了。

笔者总结了一下，发现这个Autorun.inf文件的命令格式是这样的：

……
shell\title1=
shell\title1\command=
shell\title2=
shell\title2\command=
……

其中“title1”和“title2”只起标识作用，你可自由输入。每一段第一行的“=”后面（即“shell\title1=”或“shell\title2=”之后）可输入右键菜单中显示的文字，第二行的“=”后面则可输入所执行程序的完整路径和文件名。例如我们现在编写一个如下内容的Autorun.inf文件：

[autorun]
shell\title1=QQ2003
shell\title1\command=D:\Program Files\QQ2003\QQ.exe
shell\title2=地球时代2
shell\title2\command=F:\Empire Earth\Empire Earth.exe

把它放在硬盘根目录上，注销或重启一下计算机，硬盘的右键菜单中就会出现“QQ2003”和“地球时代2”字样，选择即可执行相应程序。怎么样？是不是很方便啊？

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

读者 海略问： 我的电脑在拨号上网时存在一个奇怪的问题，就是**连接后Modem的发送字节与接收字节始终维持在1000字节左右，不再变化**，但上网正常，不知是何原因？

答： 一般来说，这是浏览器连接方式或代理服务器设置错误引起的故障。请检查IE菜单"选项"中的"局域网设置"，并在"自动配置"中清除"自动检测设置、使用自动配置脚本、使用代理服务器"复选框，重新测试。若还不能解决问题，可先删除C:\Windows\System目录下的Url.dll文件，再将C:\Windows\Sysbckup目录下的Url.dll文件拷到C:\Windows\System目录下（或从其他机器上拷贝此文件），重新启动即可。如果还无效的话，再试试重装一下Modem的驱动程序。

四川 龚胜

读者 咖啡兔问： 我发现我玩的一些游戏附带的MIDI音乐在别人的机器上效果很好，而在我的机器上要逊色很多，朋友说可能是因为没有安装"**软波表**"的缘故，请问现在常用的软件波表有哪些？

答： 如果你的机器配置不高，可试试"Wingroove"，它提供了1MB的音色库采样，支持128复音和GM、GS标准，支持从11kHz－44kHz的4种采样率和2种特殊效果。由于波表库较小，乐器采样较差，但其表现仍好于FM。还可试试ROLAND公司最新的"VSC-88 2.1"，支持128复音、4种特殊效果，2MB的音色库也具有专业水准，而且有许多优秀的MIDI音乐作品都遵循ROLAND开创的GS标准。此外YAMAHA的SYXG系列版本几经升级，如今非常成熟了，从各个方面表现来看"SYXG-100"无疑是当今比较理想的软波表之一。遵循YAMAHA独创的XG标准，提供了一整套音色变化的手段，不过其音色库也只有2MB，还是有些偏小。

四川 龚胜

读者 三角枫问： 我想问一个CRT显示器选购方面的问题，就是**金属屏蔽罩有什么作用？**是否必需用屏蔽罩，如果不用是否会导致辐射超标？

答： CRT显示器由于工作原理的缘故，在工作时不可避免会有一些辐射。CRT显示器屏幕是用含铅玻璃做的，能吸收大部分辐射，所以CRT显示器辐射泄漏最厉害的部位是其后方和两侧。有些厂家为了保证消费者的健康，就在显示器中加入了屏蔽罩。屏蔽罩除了能阻挡电磁波之外，还可增强显示器的抗干扰能力和阻挡灰尘。
显示器具有屏蔽罩当然更好，但其辐射大小与其自身电路设计、PCB板布局、元器件的选用、生产过程等诸多环节有着密切的关系。任何环节不过关都可能造成辐射超标。采用屏蔽罩只不过是其中的一种手段罢了。关键是要看显示器是否符合国家规定的相关标准，比如要看它是否通过了TCO 03'及CCC认证。

四川 龚胜

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《冰点》（Cold Zero:No Mercy）问题集

问： 身上的同一种子弹太多了想放一部分在储藏箱里，请问怎样才能把子弹分开？

答： 按住键盘右边的Shift键，然后用鼠标左键点击需要分开的弹药就可以了。

问： 在执行新任务前生命值不满，但又舍不得使用医药包，怎么办？

答： 在自己的办公室里点击一下珍小姐身后的椅子就可坐在上面恢复生命了。

问： 在Office所在的城里为什么进不去地图右下角房子里那个有靶的房间呢？

答： 那是因为你身上有武器，将武器都放在你的储藏柜里再来就可进去了。房间里的两个柜子里是该游戏里所有的枪械，买到该种枪支的子弹就可进去使用，不过这些枪是不可带出房间的。

问： 游戏里可使用鼠标卷屏么？游戏的场景跟着人物一起移动很别扭。

答： 可以，随便按一下键盘的任意方向键就可使用鼠标

读者 Dding问：我买了一台二手的美格显示器，发现屏幕上有两根很细的黑线，请问是不是显像管有质量问题？会不会影响我玩游戏的效果？

答：这个问题以前有过回答，这里再补充一些内容。你买的这台显示器应该是采用SONY特丽珑显像管的产品，屏幕上的这两条细黑线称为"荫栅线"或"减震线"，这是特丽珑显像管独有的特征，不是显像管有质量问题。特丽珑显像管不同于传统的荫罩式显像管，其中有许多条平行的纵向荫栅，上下两端与屏幕的上下边框相连，而屏幕中的荫栅之间横向不相连，如果没有荫栅线将各荫栅相接起来，屏幕显示画面时容易发生晃动。除了有这两条暗线的存在外，采用特丽珑管的显示器大多具有很不错的显示质量，色彩鲜艳，画面细腻，用来玩游戏效果很好，可惜现在SONY已停止了特丽珑显像管的生产。

四川 龚胜

读者 鱼皮问：我的电脑配置为845GL芯片组主板，P4 1.7G处理器，256MB DDR内存，酷鱼40G硬盘。安装完Windows XP系统后安装845GL主板驱动，其他设备的驱动都安装好后，但**USB 2.0驱动却始终无法安装。**

答：请打开设备管理器，找到其中的未知设备项中有一个带问号的"通用串行总线控制器"，并开始升级驱动程序，提示自动搜索或指定文件，选择浏览，查找驱动光盘，找到主板光盘附带的USB 2.0驱动的文件夹，选中后点击确定即可。如果系统提示找不到文件，可将主板USB 2.0驱动文件夹拷贝到硬盘上，然后将其中的Usbhub20.sys文件改名为Usbhub.sys，再次进行安装，系统将提示找到相关文件，之后有安全提示，不理会它，直接按"确定"，USB 2.0即可顺利安装成功。

四川 龚胜

读者 雷雷问：我最近买了一块USB 2.0接口的移动硬盘，但感觉速度并没有预想的快。而且在我的笔记本电脑（有USB 2.0接口）上还无法正常使用，不知原因何在？

答：虽然理论上USB 2.0的最高数据传输率高达480Mbs，但实际上采用USB 2.0接口的移动硬盘往往只能获得最大不超过20MB/s的传输速度，实际速度除了与USB控制芯片有关外，与移动硬盘内部传输率及缓存大小等也有一定关系，建议采用5400转、大缓存的配套硬盘。尽管如此，我们还是可感受到USB 2.0在实际应用中的速度大大高于USB 1.1。另外要注意有些主板的USB接口并非全部支持USB 2.0标准，所以使用前要根据说明书了解主板的USB接口中哪些支持USB 1.1标准，哪些是符合USB 2.0标准的。如果将采用USB 2.0接口的设备插入主板的USB 1.1接口时，系统会提示用户正将高速USB设备接入低速USB接口上。另外还要注意安装正确的USB 2.0驱动程序。USB 2.0虽然能提供较高的数据传输率，但只能对外输出最大500mA/5V的供电特性却没有改变。而且笔记本电脑USB口的供电一般更弱，接入大负载的移动硬盘时有可能出现无法正常工作的情况，此时可用移动硬盘附带的PS/2取电口来给移动硬盘额外供电。

四川 龚胜

读者 桂花醇问：我新买的电脑使用nForce2主板，**其集成的网卡在正确安装驱动程序后，仍然无法正常工作，**不知原因何在？

答：nForce2集成的网卡在正确安装驱动后，如果无法工作，很可能是因为没有指定网卡的"Machine MAC(NV) Address"。MAC是指网卡的物理地址，一般来说，每块网卡的MAC地址是唯一的。以太网交换机可根据信息包中的MAC源地址和MAC目的地址实现数据包的交换和传递，MAC由6个字节的二进制（12位十六进制）组成，前面3个字节表示厂商的编号，后面3个字节表示网卡的编号。如果没有设置MAC地址，就可能导致网卡无法正常工作，请在

卷屏了，这样游戏场景就不会跟着人物一起移动了，而且按住鼠标滚轮滑动鼠标可调节视角，转动滚轮还可缩放。

问：在Office所在的城里地图下面中间的房间里卖的衣服有什么用？

答：除了让你看起来更酷一点儿外没有任何用处。但武器店那里卖的衣服是有用的，有钱的话就买吧，分别有夜行服、丛林迷彩服和沙漠迷彩服等。

《如来神掌》问题集

问：第一次进圣府，天威为什么接不到指令呢？这是怎么回事？

答：首先，确定是否和北斗去过石室。去了后，四处逛逛，时间一到会有提示的。

问：在少林寺选择让天威杀死排教的人后，剧情不能继续，是什么地方出了问题呢？

答：这时去永定坪会有继续的剧情，如果你再次杀死排教的人，这时去水云林还有最后一个机会，如果接着又杀死排教的人，那以后就没有千岁武帝曹操的剧情了。不过听说在加强版里有血洗排教的剧情。

问：关于在逍遥湖底的南长廊通窍的问题，没有弄明白，在这里的选择是否会影响以后的剧情呢？

主板BIOS的“MAC(NV) Address Input”项中输入说明书中附带的12位十六进制的数字即可。

四川　龚胜

读者　玻璃娃娃问：我最近新安装了ADSL（RJ45接口的），不知为什么**机器启动就变得很慢了**，请问应该如何解决？

答：这个问题与ADSL没有什么关系，主要与安装的网卡有关。原因其实很简单，就是没有为网卡设定固定的IP地址导致。在默认情况下，网卡在自动获取IP地址时将等待DHCP服务器分配IP地址，如果不存在DHCP服务器，就只有在超时以后才会进行其他工作，所以启动时间大大延长。解决此问题的方法就是为网卡设定一个固定IP地址。

四川　龚胜

读者　镰刀怪问：电脑后接口不少，我有些搞不清楚，特来请教。我现在用的是方口的鼠标，请问改用USB或圆口的鼠标是否会改善一些性能？此外加上转接口以后电脑不能识别，这是怎么回事？

答：主板后的圆口即PS/2接口，这类接口的产品多以鼠标、键盘为主，我感觉其兼容性和使用舒适程度上要比方口（串口）的鼠标好一些。当然使用USB接口的鼠标也可以，不过如果其他的USB接口上也接了一些设备（如扫描仪、闪盘），这样USB鼠标在操作时很可能会受到一定的影响，尤其是对于早期的VIA主板而言，还需要安装USB补丁程序以解决多USB设备使用的兼容问题。一般来说，使用串口和PS/2口的鼠标就足够了，没有必要专门购买一个USB鼠标。如出现转接口不能使用的情况，首先看看鼠标驱动程序是否安装正确，鼠标中断设置是否合理，一般在Windows安装时都会自动识别。最后还要看看转接口本身是否质量可靠、连线是否有问题等。

湖南　苏旅

读者　风铃问：我的**硬盘**出问题了，具体情况是在开机自检正常后，**出现DISK I/O ERROR，硬盘不能引导**，有什么办法可修正错误？

答：这种情况可能的原因很多，可能是硬盘盘片出现了严重问题，也有可能是硬盘数据线没有接好导致的错误。此外导致硬盘出现故障的原因还有很多，主要包括：1.机器突然掉电导致引导扇区数据和盘内其他数据丢失。2.病毒破坏硬盘的数据导致引导区的读取错误。3.磁盘文件格式的不兼容，如用DOS 6.22以下版本的操作系统引导FAT32结构的硬盘则无法识别。此外还要查看一下硬盘是否是自身老化和质量问题。如果是属于软件方面的问题，建议重新硬盘格式化然后再安装操作系统；如果是硬件方面的问题，在分区和低格后还不能解决问题，就只能送修了。

湖南　苏旅

读者　朱立国问：我的电脑开机自检时，在屏幕的下方总是提示：Press Del to Enter Setup,Alt+F2 to Enter AWDFLASH。这是怎么回事啊，以前没看见有过？

答：这是近年来许多主板自带的BIOS升级功能，它解决了以前用户需要自行下载BIOS刷新软件进行系统升级的麻烦，在主板内部自建了BIOS升级程序，用户只需将含有BIOS ROM的软盘放在软驱中，然后开机，在上述提示出现时按下Alt＋F2键，即可进入BIOS刷新步骤，进行BIOS ROM文件刷新了。不过对于一些新手而言，不恰当的操作很可能会导致刷新失败从而无法开机。对于部分软驱或软盘质量较差的用户，简单地将下载的BIOS ROM放在软盘上送入软驱刷新也是一件极其危险的事情，因为刷新软件读取的很可能就是存在缺陷的BIOS ROM文件，这样刷新的结果同样是系统死锁，无法开机。因此笔者建议，该功能最好慎重使用，必要时最好是使用质量较好的软驱和软盘，或者将BIOS ROM文件下载或拷贝到硬盘上进行升级处理。

湖南　苏旅

答：最好选择通窍，这样以后可学习梵天宝典的武功（右边的武功树梵天宝典开放），难就难在第二和第三窍上面。第二窍最困难的是底下的一段，你可在中间调整一下；第三窍一定要鼠标灵敏，多试试还是能过的。
如选择放弃，那么以后爱恨女神会和你在一起，但你的内力问题没有解决（这个任务不能完成），右边的武功树梵天宝典和以上的武功没有开放，不能学习，倒不影响剧情发展。
还有如果你得到相关的经书可降低操作难度。

问：在小天河的剧情怎么触发？

答：开动船，要一左一右地转动轮盘，到目的地后，一直向那个离得很近（在下方）的正方形的天河道走，进入后一直下台阶，然后进小天河东部，从古龟源西进入古龟源东。追龙马时要顺时针追一圈就可以了。出小天河的位置在水府洞天里，向上穿过一个坏船的缺口出去向右一直走就可以了，出来的位置是逍遥湖。

问：曹操那么强，怎么打呀，我试了几次都不行呀！

答：第一次交手是在战神滩，是必败的剧情。在不夜城打曹操时一定要选第二个选项“我们先冷静想想其他办法吧！”，去和张辽等4员大将过招不但能长级别还能弄到好装备，同时打开各层的引光仪器，这样可大大削弱曹操的功力。
和曹操打一定要先用合体招数打，因为他的生命值很高。

问：为什么游戏中的怪物总是比我先动手呢？

答：那是因为怪物的灵的点数比你多，你只要把多一些的点数放在“灵”上就能比对手先出手了，还有升级时前面4个参数一定要全部升。



关于龙芯的专题实在让我心酸……民族工业的魅力难道仅仅在于宣传么？我一直以为，发展民族工业是国家富强的必由之路，但如何发展？首先从宣传上就不应该给予太多红的底色，过于强调和鼓励人民购买使用民族产品必然会导致企业盲目的自大和骄傲，对于国内市场盲目乐观。品牌不是宣传出来的，是"用"出来的。韩国现代、三星，强大宣传攻势是建立在其优秀的产品品质和企业良好素质之上的。我并非说中国民族企业素质不高，但从采访中各部门似乎都不愿意谈及今日龙芯看出，在表面的"一片形式大好"背后是极明显的不自信。对比去年的龙芯专题，多少豪言壮语今天看来似乎根本是不可能实现的。可笑的是在这样一个CPU本身还未成熟的情况下，一个"产业化联盟"就诞生了！

■快评手　风雁

快评要求：针对当期杂志你印象最深刻的文章作出简洁精辟的评论，200～300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

评刊幸运读者（第10～14期）

彭步时	赵夏飞	杨建平	湖江帆
宋丽娟	华泽强	陈　涛	李　伟
高　杨	廖　丹	张谷平	杨　纬
姬姝婷	宋　涛	孙　伟	苏志励
梅　宇	王　茜	沈　力	赵亚飞
刘丰茵	沈　璞	李　杰	张利国
库尔班	贺　涛	李钟平	吴　莉
魏海舰	陈敬彬	秦　源	王　勇
沈进进	高禎瑞	张明东	何　平
庄　洁	姚　凌	葛　亮	罗志远
蒋虹箭	姚智锋	胡晓宁	包志威
韦海鹏	徐世汇	高　峰	方　芳
齐晓含	李崇斌	袁　帅	何仕浪
阎小莉	刘　芳	时　远	吴维勇
方　芳	王　凯	章　敏	许家梅
张方夏	（奖品为热门软件＋30元卡拉卡）		

请"微星杯"《大众软件》首届年度读者调查活动还未领取奖品的获奖者，速与本刊联络，领取你的奖品。获奖名单可咨询本刊网站（www.popsoft.com.cn）。

联系电话：010-88118588转8103 **联系人：**何小姐，E-mail：heshan@popsoft.com.cn。

兑奖日期截止2003年11月15日（以当地邮戳为准）。

温故而知新，不亦乐乎

——2003年10～14期读者评刊总结

林晓：拿到10期评刊的票数总结，我几乎激动得要哭，这个票数才与大软的读者量相配。当然，这是因为评刊搭上了读者调查表的光，填调查表的读者朋友很多顺手就填了评刊表。填写评刊表，是为了及时将读者您的意见反应给我们，以便我们随时调整工作，更好地满足您的需要。所以，我真心希望有更多读者加入到评刊的行列中来，让我们更多了解，我们才能做得更好。

精彩文章回顾

10期



"拉皮条"和"卖春药"的赢利模式

关于网络，有很多东西可说。像本文这样犀利尖锐而又不失客观地评说，不但少见而且罕见。

11期



重振旗鼓——个人电脑升级指南2003

每年我们的电脑都面临升级，因而每年都会有一份即时的升级指南。在实用性和前瞻性上，本文做了努力的尝试。

12期



E3 2003——华丽的深秋

电子游戏的万象缤纷，成就了一个展会的辉煌。透过展会眼花缭乱的表层，我们却看到游戏业所面临的许多问题。

13期



星际征伐之路——写在《星际争霸》1.11版到来之前

如果一定要我选择一个虚拟的世界征战讨伐，那么我选择星际的世界。《星际争霸》从来未减的热度，注定任何关于它的文章的精彩。

14期



红与白——FC二十年

红与白的世界，就是我孩童时代的梦想。这是关于FC二十年的回顾，这也是关于我们梦想的回顾。本文有中度催人泪下的效果。

我最喜欢的栏目各期投票总结

10		11		12		13		14	
栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数
攻城略地	6028	攻城略地	946	实用软件	590	攻城略地	507	攻城略地	480
实用软件	5916	游戏剧场	944	攻城略地	552	TOPTEN	427	应用心得	345
硬件评析	5750	硬件评析	890	应用心得	500	实用软件	383	实用软件	343
游戏剧场	5514	TOPTEN	879	新品初评	477	游戏剧场	344	硬件评析	336
应用心得	5342	实用软件	871	专题企划	454	应用心得	342	游戏剧场	287
前线地带	4558	前线地带	832	TOPTEN	445	前线地带	336	专题企划	281
问题交流	3852	应用心得	825	前线地带	439	新品初评	319	新品初评	276
新品初评	3659	在线争锋	680	游戏剧场	426	硬件评析	317	TOPTEN	269
TOPTEN	3632	新品初评	657	硬件评析	406	在线争锋	310	有字天书	263
专题企划	3581	网络时代	619	网络时代	405	网络时代	300	前线地带	261
网络时代	3412	问题交流	599	问题交流	405	问题交流	288	网络时代	247
在线争锋	3343	专题企划	590	有字天书	403	读编往来	283	问题交流	245
读编往来	3042	读编往来	531	读编往来	376	专题企划	270	读编往来	229
有字天书	3036	新闻速递	528	新闻速递	362	锋利的盾	243	在线争锋	216
新闻速递	2872	有字天书	525	在线争锋	353	新闻速递	223	锋利的盾	215
锋利的盾	2791	晶合通讯	498	专栏评述	318	游园惊梦	221	新闻速递	206
龙门茶社	2667	锋利的盾	488	锋利的盾	295	晶合通讯	174	专栏评述	189
专栏评述	2576	游园惊梦	463	龙门茶社	263	专栏评述	163	晶合通讯	166
晶合通讯	1593	专栏评述	452	晶合通讯	246	有字天书	115	龙门茶社	157

我最喜欢的文章各期投票总结

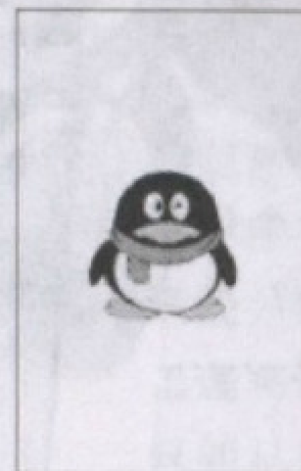
期数	文章名称	票数	作者
10	"拉皮条"和"卖春药"的赢利模式	2508	生铁
	寂静都市（2）	2339	杨平
	失火的天堂 ——"蓝极速"网吧事件一周年祭	2298	冰河
11	重振旗鼓 ——个人电脑升级指南2003	548	iCat、答笛、风行水
	寂静都市（3）	366	杨平
	坚如磐石，稳似泰山？ ——Windows XP稳定性深入研究	349	GZ
12	E3 2003——华丽的深秋	361	本刊编辑部
	寂静都市（4）	235	杨平
	Linux，跳、跳、跳 ——有关Linux的冷思考	175	司马平安
13	星际征伐之路 ——写在《星际争霸》1.11版到来之前	145	Hope-ForeveR
	盗亦有"道"的私服产业	122	Littlewing
	《仙剑奇侠传三》 战斗系统大揭秘！	118	黑色竖琴手
14	红与白 ——FC二十年	226	生铁、雷射、蓝星、黑木
	收复失地 ——7款品牌家用电脑横向对比评测	116	小虫、iCat、李璨、魔之左手、答笛
	江月无边照何人 ——幻想三国志	100	寂静的冰河、薄脆饼

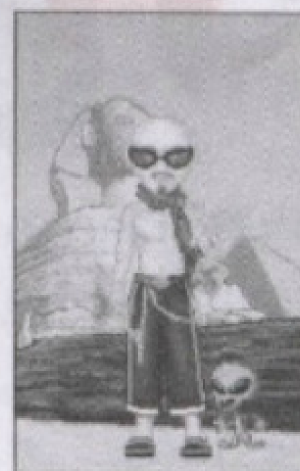
"凯旋在线杯"《大众软件》小编QQ秀设计大赛

林晓：好了，截稿时间已到，小编QQ秀的结果该公布出来了。最佳创意奖是……什么，要把编辑正在用的QQ形象也公布出来啊？好吧，看看设计与事实相差有多远。

最佳创意奖： 陕西 王子岩

奖品为《大众软件》T恤一件以及编辑部全体合影照片一张，超级大号QQ公仔＋120元QQ卡＋凯旋客户端与精美海报一套。


8神经本人QQ秀


王子岩设计的8神经QQ秀

评委意见： 此设计充分表现了8神经性格中的叛逆精神与浪漫主义，以及对未知事物孜孜不倦的探索精神。（8神经：嘿，其实我更喜欢有两个MM的那张……）

最佳形象奖： 黑龙江 张丽

奖品为《大众软件》T恤一件以及编辑部全体合影照片一张，中号QQ公仔＋60元QQ卡＋凯旋客户端与精美海报一套。


林晓本人QQ秀


张丽设计的林晓QQ秀

评委意见： 希望林晓能够以此设计为努力目标，早日成为编辑部里的优质美女。（林晓：那么瘦才行吗？那每天连一块饼干也不能吃了。）

设计优秀奖：

浙江 高轶君　河南 冯涛
山东 蔡志坚　辽宁 柳林
吉林 袁熙捷

奖品为《大众软件》T恤一件以及编辑部全体合影照片一张，30元QQ卡＋凯旋客户端与精美海报。

设计入围奖： 20名。（名单另行公布）

奖品为凯旋客户端和精美海报。



挣扎（四）

■广东 Mr.B

上期内容简介： 又一个伙伴去了，寒夜如此漫长，难道我真的看不见黎明了吗？死亡的子弹随时会追上我的脚步，我只有拼命地跑，跑……

"Sir,it's WL,do you read me?You cannot leave us…"

红死了。WL的话让我眼睛里的一切提前变成了无尽的黑暗。我的斗志突然丧失了，就如同一条丧家之犬，突然被抽掉了脊梁骨……

北欧森林初冬凌晨的风，寒冷刺骨。汗珠沿着脸颊一点一点流了下来，像一条条小虫，冷冷地爬在没有知觉的皮肤上。

现在这种时刻，我更要咬着牙沿着这条路走下去。

不计被翅膀击伤的伤员，还有适才与我发生遭遇战的99，现在应该有5到6个人在继续追击行动。我沿着河边继续向西，伤口不是很疼，因为气温过低，感觉很麻。跑着跑着，左腿突然的痉挛让我摔倒在地。按照我一贯的身体素质，不应该这么快就耗尽体力，难道是紧张过度？

我爬到一颗树后面，看看表，现在已经是凌晨5:40。一摸小腿，钢制护腿上竟然有两个凹坑！联想到40多分钟前遭遇的那次MP5连射，我有足够的理由感谢上帝，中了两枪以后腿居然还能够走路。凹坑下的皮肉僵硬而且无知觉，明显是一定程度的撞伤。我只好短暂休息5分钟，取下钢制护腿并急速按摩被击中的部位，让那里的肌肉能够再度工作。

痉挛渐渐消退以后，我戴好护腿，站起身来继续向西前进。

当黎明的第一抹曙光出现时，我已经来到了林区地势比较高的地方。这时我果断地折向南方，沿着林区工人或者是猎人留下的泥泞小道，向K镇前进。当然我不能踩在那些小道上，因为清晰的作战皮靴的印痕会告诉B.I的猎手们猎物去了哪里，离他们有多远。我捡起了一根枯树枝，上面还有相当多的细枝和枯叶。我每走7步，就拿枯枝回身把踩过的地方扫乱，这样会给追击我的人制造麻烦——要是天色全亮后能见度提高了，些微的蛛丝马迹都会为追踪者提供大量的信息。虽然这样会使我的行进速度变慢，但安全系数无疑会增大很多。加上我的反击——我自信这次反击卓有成效，会逼迫他们加强警戒心理，小心行事。

清晨的空气凉飕飕的，充满了没有钢筋水泥污染的芳香。四周的景物可以辨认出模糊的轮廓。我估算着清扫掉的痕迹至少已经接近1英里了，便丢掉枯枝，加快了行进的速度。离K镇的距离就不会多于8英里了，再走大约3英里，涉过一条河，下了山，就会到达一个小型度假村。在那里应该可以找到几件像样的外套，不然穿着特种部队的制服进入K镇，会引起不必要的猜疑和事端。

前面的流水声越来越响，天也越来越亮。我几乎是小跑着接近第二条河流。希望这条河不深，因为我要涉水过河继续前进，湿衣服会严重影响我逃亡的速度，况且初冬的水很冷。我真的很口渴，希望能在河边找到几小块干净的冰。

河面不是很宽，但水流比较急，碎冰也比较多，看来河中心有一定的深度。干净的小冰块也从水中捞到了，我用随身带的毛巾包着，快速躲藏到河边一块大石的背光处，用一些枯枝盖住自己。这里暂时应该安全，而且下水很方便。

我预先用防水塞塞住了鼻子。并取下无线通讯耳机，装在贴身的防水包里。

冰块对我无异于甘露，趁着天没全亮，我还可以喘口气。刚把水喝完，一声不是很清晰的"咔嚓"声再度绷紧了我的神经。

"手雷！"我一下子撞开身上的隐蔽物，两步之间就跳进了河里。我的脚并没有第一时间踏到河底，而是猛地沉了下去——好极了，河水有足够的深度，如果B.I居高临下射击，水流和碎冰会抵消子弹的大部分杀伤力。

一阵强大的震撼使水面急剧波动，我的脑袋也受到了冲击，很猛烈的一阵眩晕。手雷就在石头后面我原来的藏身之处爆炸，我被水流冲开了5～7英尺，仍然可以清晰感觉到冲击的威力。马上，背后似乎被拇指粗的铁棍狠捅了几下，眼前一阵发黑。见鬼，B.I真的开枪了！这种冲击不是作为冲锋枪的MP5所能达到的，是M4A1！他们绝对不想抓活的！

我竭力在水中翻过身来，隐约看到了暗灰的水面和许多淡灰色的支离的浮冰。脑子里没有感到直接伤害的疼痛，子弹遇到浮冰和水的阻隔，只打中了防弹衣，并没有打穿，但撞击的力度足以让身体感到难受。我已经没有时间等待受创部位恢复，只能摒住呼吸继续向下潜去。当觉得足够深的时候，我便向河对岸游去，耳中还能听到子弹不断地射进河里的声音。

我的肺里充满了足够游到对岸的空气，但现在我实在很紧张。水流载着浮冰不断从头顶流过，冲力带着我不断向下，减缓了潜游的速度，也渐渐远离了火力范围。这样也好，只要不在B.I设想中的地点上岸，反倒能够避开他们的追击。

不多久，吸入的氧气消耗怠尽，肺叶开始感到疼痛。我费力地从胸袋里掏出了一根吸管，将它含到嘴里，然后

游近对岸。在浅水处将吸管伸出水面。在确定没有动静之后，我缓缓地从水里爬上了岸。岸上是一片枯萎的草地，天色微亮之前能见度仍然很低，眼中的事物都呈暗暗的灰褐色。现在全身湿透，冷油估计也被河水洗掉了。晨风一吹，全身像被无数根细针同时扎刺着，像筛糠一样抖个不停。

我忽然有了一个主意。爬上草地之后，我顺着前方滚了过去。身体把草压住的同时，干燥的草叶和树叶也把衣服上的的部分水分带走了。大约滚了40多英尺，直到衣服再也抖不出多余的水珠，我利用腕表上的指北针确定了方向，开始小跑着下山，向目的地——度假村"波洛"前进。这回我吸取了教训，行动时尽量保持一定的间歇，每跑上二三百步，就寻找合适的地点隐蔽3分钟，在躲藏的同时保存体力。寒冷的北风吹在脸上有如刀割一般，手上尽管带有手套，仍然因为寒冷而微微发抖。

当通往度假村的简易公路出现在我面前时，清晨已经降临了。远远望去，在树木的遮映中依稀看得见房子的烟囱和尖顶，估计距离都不到1英里。北欧的冬夜很漫长，尽管已经是早上，天空仍旧是灰蒙蒙的，特别地暗。我躲在一颗比较粗的树后面环顾四周，泥地上除了落叶，散乱地掉落着好些坚硬的树枝。我拣起一根拇指粗的树枝捏了捏，质地非常坚硬。于是一个念头不可扼制地在脑海里强烈起来：

我要反击！

五 回到现在时

40分钟后，5个陷阱已经做好了。只要有人碰上绊索被绊倒，锋利的木刺就会深深刺进受害者的身体。现在是清晨8:54，我有足够的时间让B.I尝到苦头。他们做梦也不会想到，已经是惊弓之鸟的我，居然会停下来向他们发起反击。

我小心翼翼地在通向度假村的路上选定合适的地点，尽量隐藏自己踪迹的同时，将做好的陷阱分别布在树林里。我一边前进一边工作，20分钟之内，削好的30根木刺被绳索分别捆绑在5条树枝上，然后我把这一根根狼牙棒似的木条"种"在冰冷的泥地中。我没有其他的工具，只能用随身携带的军用匕首挖掘。没有了冷油与黑夜的遮掩，我的神经始终处于高度紧张状态，时常左顾右盼，加上寒冷，无数次错误的用力使我气喘如牛。在这片已经被冻硬的土地上挖不出什么太深的土坑，好在地表的落叶形成了足够的厚度，无论木刺还是绊索都能被很好地隐藏起来。

在伪装好的陷阱旁边，我将弹夹里的30发.50"沙漠之鹰"子弹全部去掉弹头，倒出火药并包在一起，加上红磷火柴和细细的棉线，做成一颗自制的燃烧弹。尽管它很原始简陋，却可以产生意想不到的效果。逃亡过程中我打伤了99（只是可能），这之前翅膀也打伤了某个B.I的成员（还不知道是谁），按照特种部队的通常做法，考虑到伤员因素，B.I估计会进行短暂休整，这样就给了我机会和时间。我并没有奢望5个陷阱都能起作用，但只要其中有任何一个对追踪者造成了伤害，他们就会和我一样杯弓蛇影。



村子近在眼前了，在公共场合B.I绝对不敢随心所欲地进行搜捕活动。我现在需要的是衣服，最好还能找到一辆车把我带离度假村，比起徒步逃亡，汽车的速度和耐力要强得多。

简易公路的尽头有一幢2层的房子。房外的路边停着一辆欧宝轿车。度假村不大，只有疏疏落落的七八幢房子，几乎每幢房子外面都停有车。我快速摸到了轿车后面，真是好运气，轿车里放有一件黑色的大号风衣。我将万能钥匙插入车门锁孔，出乎意料，车门居然没锁，想来是轿车的主人认为在这远离都市的荒郊野外，自然也远离了窃贼的缘故吧。我没有多想，迅速将风衣拿到手。就算不告而拿等于偷盗，为了性命也只能从权了。可怜的我如今居然为了活命而偷窃，实在可以算是十恶不赦。

刚想离开，忽然一种奇怪的心理促使我将手伸向方向盘左侧的车门板壁上的挂袋。果然，车钥匙就在里面。这个大意的驾驶员随便的举动却使我有了马上驾车落荒而逃的冲动——这可是个不错的主意！

我的心跳又加快了，只要把车子发动，一踩油门，我就会以每小时70英里的速度飞快地前往K镇，这样可以轻易地摆脱B.I的追杀。强烈的念头驱使着我，使我直喘粗气。我的手已经紧紧抓住了钥匙，数次想把它插入那银亮的匙孔。手心都是汗水，即使戴着手套，也能感觉到潮湿……

我最终放弃了。不是本能让我放弃的，而是特种部队的生存准则。任何驾驶工具在逃亡时都是得力助手，只有一种情况例外，那就是被同样素质的人追捕的时候。

我把钥匙放回挂袋，然后准备离开车子。在缩手的过程中我的衣袖似乎被一根绷得很紧的线轻轻地钩了一下。这种感觉让我的思想遽然停止了！

慢慢地抬起手，非常慢，非常小心。手高举过头顶，然后从上方缩回。我凝眸细观，在车的倒档装置附近仔细搜寻。果然，在倒档的把手上，系着一根被漆成黑色、很难察觉的线——一根金属丝。我顺着线的方向朝驾驶台下方看，线的尽头系在一个圆环上，圆环和环上的插针则固定在一个塑料柄上，塑料柄的下方是一个菠萝形的物体，它紧紧地嵌在驾驶台下方的脚煞踏板后面。

一枚手雷！

我又一次死里逃生。如果真地发动了车子，只要一换档，没等时速提到70英里，我



看来有两个陷阱起作用了！我不假思索，跳进了地下仓库。仓库离地面并不深，我打了个滚之后就站了起来，马上我就一动不动了。

一支手枪顶在我的后脑勺上，一个冷得像冰一样的声音用标准的英语说："Don't move."

我全身的血液顿时凝固了。上帝，是PJ！这个最擅长伏击、截击和暗杀的战术天才。没有想到，他居然一直在这里等候着我！他居然预先猜测到，我一定会跳进这个仓库！

六 生死的决定

"我就知道，欧宝汽车里安放的手雷对你没有用"，PJ咬牙切齿的话只来得及说了一半，"Don't move."一句蹩脚的英语在我们的身后响起，我不由得又是一惊。脑袋上的枪口轻轻一沉——PJ的身体微微有了一点前倾，很可能是外力作用在他的身体上，把他推得前倾了。这个外力无疑是一杆长枪，而且抵在他的后背上。能推动PJ这种久经训练的特种部队战士的身体，只有两个可能：一是PJ本身就负伤了，要不就是拿枪威胁PJ的人身材健硕，强壮如牛。PJ在这里埋伏，居然没有发现潜在的威胁，可以推断埋伏者必是这所房子和这个仓库的主人。

"转过身来，慢一点，把枪扔掉。"这次说的是德语了，而且流利了许多。我和PJ慢慢转过身，面前是一个身材肥胖却极剽悍的男子。他身穿毛衣和牛仔裤，目光炯炯，手里拿着一支双筒猎枪，紧紧地顶住PJ的前胸。从枪管的口径一眼就能看出来，里面装的子弹足以把熊的头骨都给打碎了。零距离穿透我们身上的防弹衣，就像捅破一层窗户纸那么容易。

这个男人全身都处于高度的警戒状态，但当PJ转过身来弯腰把手枪丢在地上时，男人脸上严峻的神情已经有了一丝放松。就这5秒钟的过程足以使他后悔一辈子。PJ突然以闪电般的速度将猎枪的枪管向自己的左边一拨，这一动作使得男人的身体不由自主地一歪，失去了平衡，眼看就要摔倒，而PJ的右手已经重新拾起了他的手枪，立刻就要对准男人的脑袋扣动扳机。男人的圆脸瞬间变白了，他估计从未如此真切地感受到死神的镰刀离他的生命如此之近。

他没有死，我的军用匕首已经及时地贴在了PJ的颈动脉上。我厉声对PJ道："你放了他，我就放了你；如果他死了，你也得完蛋！"

PJ紧盯着我，方脸中那对鹰隼般的眼睛充满了愤怒。他迟疑了一下，丢下了枪。

我把手枪踢到地板的远端，对回过神来的男人说："先生，请你不要冲动，也不要说话。"男人神情呆滞，呼吸急促，蹲坐在地上，拼命地点头。

我接着说："用你的枪对着他，除非他反抗，否则不要开枪。"男人站起身来，重新端平了猎枪。我把匕首从PJ脖子上拿开，直直地看着他，真想一下子就将他的心脏刺个对穿。PJ的左手和左腿经过包扎，纱布并没有大量渗血，可见伤势并不算太重；额头上有很大一块乌青，看来是磕在了坚硬的东西上造成的。我立刻明白了，他是被翅膀的AK突击步枪打伤的，尽管及时做出了合理规避，但还是被子弹擦伤了。PJ紧闭着嘴，神情冷漠，这表明我绝对不可能从他嘴里问出什么东西来。

我走到PJ身后，猛然一掌切在他的后颈上。一声哼哼之后，他整个人倒在地上昏了过去。我随即将PJ捆绑起来，取下他头上的无线电通讯器，抛到一边。肥胖的男人大惑不解地看着我。我说："我不是和他们一路的，事实上，我一直在躲避他们。谢谢你救了我。"

"你也救了我，我们俩互不亏欠。"男人的手仍然紧握着猎枪，看得出他对我并不完全信任。

我接着说："你赶紧离开这里吧，尽可能远离这里。他们的人为了抓我，在这附近已经布下了天罗地网，但是他们不会伤及无辜。"

男人的回答很简单："我要走也

就会和轿车一起葬身火海！

B.I已经提前来到了这个度假村，比我预想的速度要快得多！

我轻手轻脚地将手雷从车里卸下，把爆破装置拆除，丢在路边的野地里，然后关上车门，小心地左顾右盼，没见周围有人。我放弃了大路，把风衣夹在腋下，快速地走在落叶堆积的泥地上，每接近一幢房子，就借着房子或者路上停的车隐蔽自己。这样走走藏藏，不一会就来到了度假村的边缘。

K镇离度假村只有不到5英里的路程。

这时难题来了：B.I肯定有队员在这里的某幢房子里埋伏，而且不管是谁，他肯定正在监视着整条出村的道路。要是就这样行迹明显地离开度假村，后脑勺说不定就会挨上一枪……要想个办法离开村子。

身边的房子有地下仓库，半截出口露在地面上。我环顾四周，没发现有人，于是掀开仓库的盖板。正要钻进去，远处传来了一声短促的叫喊，随即中断了。没多久，又传来一声叫喊。两声叫喊之间间隔不超过1分钟，明显是两个人发出来的。

只能回到K镇。"

我勉强笑了笑，说："那你就快走吧，他们的人很快就会缩小包围圈子的。"

男人迟疑着，犹豫了好一会，说："你可以叫我西恩。在我走之前，我能为你做些什么吗？"

"你有车吗？这里离K镇还有多远？"我马上反问。

"我有车。这里到K镇，直线距离接近5英里，公路距离差不多6.3英里。"

15分钟后，西恩将一个麻袋放上他的小厢货车，并驶离了度假村。我长出了一口气，只觉得全身的骨头似乎马上就要折断。麻袋里并没有什么东西，那只是西恩自己的一些行李而已。而仍然昏睡在地上的PJ，我唯一能做的是让他全身五花大绑地躺在那里，自己要么找地方躲起来，要么继续逃走。B.I如果在相当的时间段内联系不上PJ，很可能会集中全力在度假村里寻找PJ和我，他们不会让自己的队友在这里失踪的。

我不得不开始冥思苦想：接下来该怎么办。该死，居然忘了向西恩要点吃的。我的胃不停地轻微痉挛着，提醒身体现在处于饥饿的边缘。

如果刚才那两声叫喊是B.I队员发出的，那么加上PJ和99在内，8人中已经有4人受到不同程度的伤害。现在我已经知道，PJ受伤后仍然拥有一定的战斗力（当然，他被我击倒以后已经暂时丧失了战斗力），其他人则不敢下相同的结论。按照B.I的个人习惯，只有猴子和WL会不顾一切地追踪我；BinB和Lao则会首先处理伤员的问题，所以度假村发生的一切，足够他们应付一阵子的了。现在存在两种可能：首先，B.I根据西恩的车子认为，在PJ的监视下，我还没有逃出度假村；其次他们决定先安顿伤员，再找到PJ，同时继续追捕我。这两种可能只要成立，留给我的时间就会相对富裕得多。

我环顾四周，这个仓库是用厚木板在冻土下面搭建的，呈正方形的板壁上钉着很多简陋的挂钩：一个角落堆着鹤嘴锄、铲子等工具，另一个角落层层叠叠地堆着破帆布和旧麻袋，除此之外再无他物。我只好用这些破旧的编织物遮盖住PJ，尽可能地伪装了一下，然后爬到仓库的出口，掀开盖板看了看外面。目力所及之处，并没看见有人：最近的树林距离我所在的房子只有40到50步。这其中除了电线杆，没有什么隐蔽物。这时我再次听见了汽车发动的声音，一辆轿车沿着公路向村子外面开去。车子激扬着灰尘，掀起了一小阵烟。

我就这样借着汽车和烟尘的掩护疯狂地跑到了树林里，这是仅有的机会。我唯一的赌注，就是单方面判断B.I的其他人现在还没有发现PJ已经被我击倒，他们仍在相信PJ所监视的离开村子的道路一带至今没有发现我的踪迹——即使西恩的小货车和那辆轿车离开了度假村。

我没有杀死PJ，即使我当时很想杀了他。这个心机深沉的对手和99一样是伏击战的老手，搞不好玫瑰就是被他或者99打死的。说心里话，无论什么时候，在内心深处我一直很惧怕猴子。要是激起了他的怒火，不知道等待我的是怎样的报复。

我一直跑进了树林的深处，才靠在一棵树上大口大口地喘气。现在是白昼了，在这么高的能见度下，随时都会有被B.I的猎手们发现并且击毙的可能。唯一的转机在于先前的推测：B.I自己判断失误，认为我还被困在度假村里，对于之后的PJ长期下落不明的情况，他们也会暂时放弃追捕而先寻找PJ；当再次确定我已经逃出了度假村时，他们将不得不重新扩大搜索范围。这始终只是我单方面的推测，我不得不如同丧家之犬一样，继续狼狈而仓皇地逃命！

我依靠着指北针走向树林深处。如果西恩所说的属实，那么我可以在K镇外围兜几个圈子，天黑以后再进入K镇。镇外都是广阔的树林，镇的南北两个入口附近分布着好几所小旅馆，有汽车旅馆，也有休闲度假型的旅店。镇上除了有我们M.I的联络人外，肯定也会有B.I的接应点。只要尽量推迟进入K镇，猴子他们就会在镇子外面花上更多的时间。即使没有联络人，K镇上人口稠密，车辆众多，要快速逃走也比在荒野里用两条腿方便得多。

1个小时，两个小时……我不停地走着，每40分钟就休息5分钟。沿途再没有什么事情发生，似乎我已经暂时脱离了危险。天色也开始变得阴郁，下午13:40的时候，我终于来到了距离K镇北边入口不到400英尺的地方。这里的道路两边和路面上，鞋印和车子的轮胎痕迹渐渐多了起来。我穿上一直背着的黑色风衣，试图接近这个真正充满人类现代生活气息的地方。

才走了两步，我便犹豫着停了下来。现在如果直接接近K镇，是否妥当呢？我怎么敢肯定我的判断是绝对正确的呢？倘若我的判断不正确，那B.I又会怎么作决定呢？我既然猜不到他们的决定，怎么能过分相信自己的判断呢？这几种念头一直交织着，在脑海里翻腾。

（未完待续）



打造P4平台最强音——顶星H-865PESL

深圳顶星科技在第一时间内同步推出基于Intel Springdale 865PE芯片组的主板——H-865PESL，之前顶星科技公司一直立足于渠道市场，并凭借自己产品极高的性价比在用户中享有极好的口碑，而对市场份额并不少的DIY市场来说，随着基于i865高端芯片组的推出，"汉"系列主板必将在DIY市场掀起新的波澜，下面就让我们走近这款号称性价比无敌的顶星H-865PESL主板吧。

一、支持800MHz FSB，支持超线程技术，完全发挥新一代CPU性能。

二、支持DDR400内存，双通道技术使得内存带宽高达6.4GB/s，彻底解除CPU与内存间的性能瓶颈。

三、支持AGP8×显卡，新接口可将显卡的整体传输速度提升至2.1GB/s，有效的解决了显存带宽瓶颈的问题，相信H-865PESL将给你带来更强的视觉体验。

四、支持Serial ATA硬盘，H-865PE不仅支持现行的ATA硬盘，同时增加了对S-ATA硬盘的支持。Serial ATA则使用了串行数据处理方式，传输速度更快、接口更友好、最高传输率达到1.2Gbits/s，且支持热插拔。

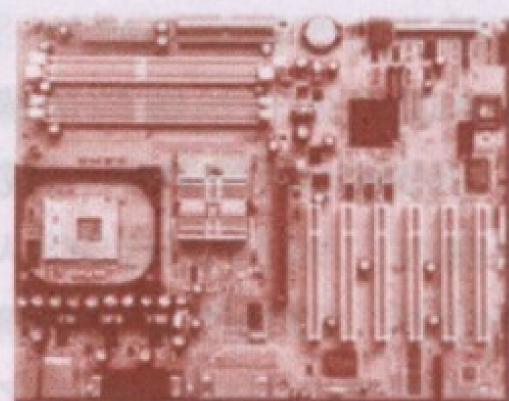
另外，H-865PESL还集成了10/100M自适应网卡，5.1声道声卡，板载Smart接口+MS接口，真正做到性能一流，品质一流。吸引人的还不止这些，顶星汉系列主板专为DIY用户着想，特别引入了顶星独有的"三大将"——超频猛将、守护忠将和诸葛神将。

"超频猛将"支持多种超频方式，可在BIOS里轻松设置超频，从100MHz到200MHz外频逐兆超频，随心所欲；也可以借助超频软件在Windows中超频，无需进入BIOS英文界面进行繁琐设置。超频万一失败，也不必担心，各项设置会自动恢复超频前状态，系统不受丝毫损伤。

"守护忠将"顾名思义，必然有着耿耿忠心和超强的保护能力，其BIOS内置保护模块，防止BIOS要害部件被恶意修改或病毒入侵。

"诸葛神将"具备计算机硬件的侦测和预警系统，通过主板上的D-LED灯显示故障出错代码，让故障源头暴露无遗，为用户省去了不少麻烦。

Springdale芯片组和顶星"汉"系列高端主板产品的推出，一定可以使您在DIY装机中拥有更多的选择，我们有理由相信，顶星H-865PESL一定在性能和价格上做到最好最优，让最专业、最挑剔的您别无选择。还等什么，用顶星H-865PE主板打造一个最强劲的电脑平台吧，您的选择，没错！



大陆第一家——顶星率先推出848P主板

继微星和华硕之后，顶星科技也正式发布了基于848P芯片组的主板——TM-848PL。它将以优势价格配合FSB800、DDR400、AGP 8X、Serial ATA等四大高阶规格，成功取代以i845芯片组为主体的P4主流市场。顶星TM-848PL主板拥四大性能提升特点，能大幅提升计算机系统的整体性能，这四大性能提升包括：

（一）．FSB 800MHz：拥有每秒6.4 GB的FSB传输速度，与i845芯片组的FSB533相比，性能提升30%以上，并支持Intel最新的超线程技术（Hyper-Threading Technology），系统性能大幅升级。

（二）．DDR 400MHz：可支持目前业界最新标准的DDR400以上的内存，较i845芯片组的DDR333在性能上，每秒增加500MB的数据传输。

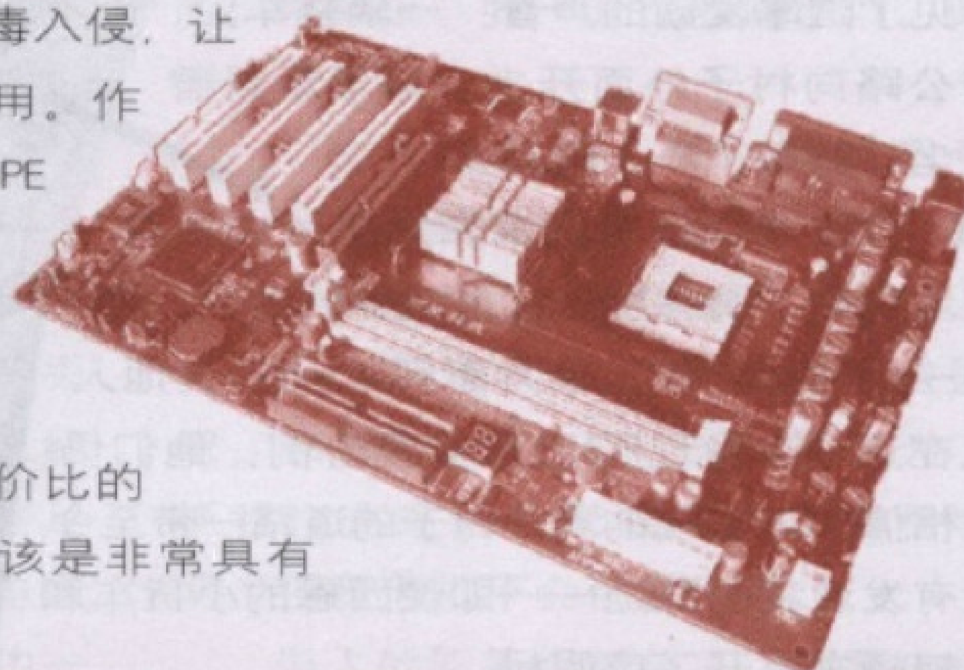
（三）．Serial ATA：可支持每秒150MB高速数据传输，比i845芯片组的Ultra ATA/100总线要快50%，大幅增加使用者在系统升级规划中的弹性。

（四）．AGP 8×：支持最新高频宽的AGP 8×显卡传输接口，与i845芯片组的AGP 4×相比，性能整整提升了一倍，达到每秒2.1GB的传输速度，可彻底发挥高端显卡的3D性能。

除了上述的高性能架构外，TM-848PL还内建了6声道声卡，让使用者无论是玩游戏、听音乐或是看DVD电影，都能轻松享受高质量的立体环绕效果，同时主板还提供了6组USB 2.0接口，可支持高达480 Mb/s的数据传输，并可即插即用，便于连接数码相机、打印机、扫描仪等计算机外设。结合上述众多优异的特性，相信这款针对主流市场量身订做的TM-848PL主板，将能满足所有预算有限又渴望拥有高阶规格的玩家们。

在附加功能上，顶星的这款主板增加了双LED纠错指示灯，通过这两个小小的LED，用户可以方便地得知硬件方面的问题出在哪里，非常省心。

此外，附带的超频猛将功能可以在BIOS和Windows中双双实现超频的目的，而且一旦超频失败，主板会跳回到初始状态，避免损伤硬件。当然，还有一项重要功能不能不讲，那就是守护忠将功能，它可以有效地保护BIOS芯片免受病毒入侵，让用户安心使用。作为定位于845PE和865PE间的一款产品，相信它对于寻求性价比的高端用户应该是非常具有吸引力的。



COMBO产品——微星光存储“新宠”

如今，光存储设备里有哪种是最成熟的DVD-ROM和CD-RW合二为一的产品？有哪种产品是既能占据CD-RW市场，又能“蚕食”DVD-ROM市场“蛋糕”的？又有哪种产品是光存储产品中性价比最高的？我想：答案应该是COMBO。

众所周知，韩系厂商三星是COMBO产品的理念主导者，并且也为市场的推广倾注了相当的心血。这样一来，也使得众多消费者知晓了COMBO产品的技术参数及性能指数，并使明基、源兴、大白鲨、飞利浦等众多知名厂商加入了销售COMBO的行列。关于技术等无须赘言，还是来看看微星的“新宠”COMBO吧。

台湾省著名的计算机零配件制造商微星科技，为台湾省前三大主机板之一和全球第一大显示卡生产商。其光存储设备的生产及销售始于2000年，经过三年多的辛勤耕耘，在市场知名度、客户接受度上颇具收获。

目前产品线已从CD-ROM、DVD-ROM逐渐过渡到高技术前沿产品的开发上，鉴于COMBO产品在光存储市场的巨大潜力，微星也研发出了一款型号为X48A的COMBO产品，此款实用性极强、性价比极高的COMBO公开售价仅为559元，确实物超所值：最高支持24×CD-R刻录、48×CD-ROM光驱读取、16×的DVD读取速度。还有很多特性使您不得不去关注它：先进的BURN-LINK防刻死技术，采用增强的抓取和适配控制技术(Enhanced eXtracting & Adaptive Control Technology)，可监视刻录的准确性，采用高级重力悬浮系统(AWSS)技术降低震动和噪声，支持超刻功能，支持99/90min的CD-R盘片。

2MB内建缓存，可下载分级固件，增强IDE/ATAPI接口，支持格式：DVD-RW(Read)、DVD-R(Read)、DVD-ROM、CD-ROM、CD-ROM/XA、CD-DA、Mixed CD、CD-I、Photo CD、Video CD、CD-Extra、CD-Text和BootableCD；写入模式：Disc-at-Once、Track-at-Once、Session-at-Once、Multisession和Packet Writing。

如果您对此款COMBO产品还有疑问，请去微星经销商处进一步咨询，相信到时您一定大有“收获”的！

市场价格：559RMB



用3721上网助手拦截网络广告

看电视时大家都很讨厌广告，而网络中随处可见的广告则更让人讨厌。为了网站的生存，在页面中加入一些广告是无可厚非的，但现在的情况却是：在一个有限的页面中充斥了近30%面积的网页广告，特别是那些大幅的FLASH广告，更是让人烦恼，它的播放严重占用了系统资源。还有许多弹出式广告，不断打开浏览器，严重破坏了上网冲浪的心情，而且会占用有限的网络流量。怎么对付这些可恶的网络广告呢？可能大家都知道有一些广告拦截工具，不过这些工具都需要下载安装，而且很多都是需要付费使用的。这里我推荐大家使用3721上网助手来解决这些问题。怎么？不信？下面来体验一下。

广告拦截功能是3721上网助手新增的一项实用功能，它可以拦截各种类型的网络广告。首先打开浏览器输入http://assistant.3721.com进入上网助手页面，点击“安全与修复”，这时会弹出上网助手扩展模块安装控件(如图1)，在对话框中单击“是”按钮确认安装，然后点击左边功能列表中的“防止广告窗口弹出”，在右边就可以看到上网助手可以防止三种类型的网络广告(如图2)。

图1

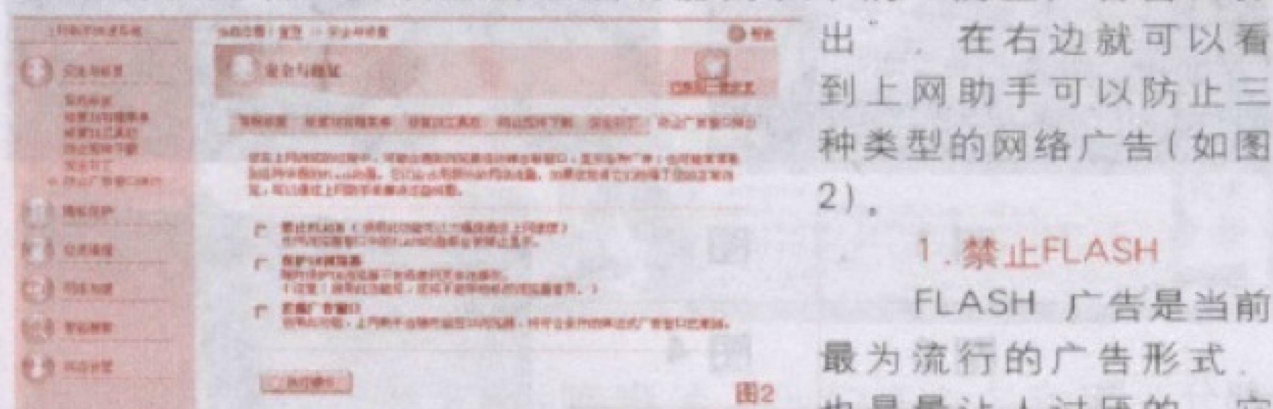


图2

1. 禁止FLASH

FLASH广告是当前最为流行的广告形式，也是最让人讨厌的，它会严重占用系统资源，尤其是对于老机器，过多的FLASH广告甚至会导致无法正常浏览(假死机)，禁止FLASH将大幅提高您的上网速度和机器运行速度。



选中“禁止FLASH”功能后，网页中的FLASH广告位置就会出现广告提示框(如图3)，如果你不想显示这些信息，选中下面的“不显示FLASH拦截提示框”选项即可。

2. 保护IE浏览器

如今恶意网页横行网络，虽然有很多修复工具，但都是“亡羊补牢”，只能在系统被修改后才进行补救。而打开该功能后，上网助手就能随时保护您的IE浏览器不被恶意网页非法篡改，起到提前预防的作用，真正达到治标治本。

3. 拦截广告窗口

上网助手提供了功能强大的广告窗口拦截功能，可以自行定义拦截条件，选中此功能后，会在下面显示出拦截条件：根据网址拦截、根据标题拦截和根据弹出窗口大小拦截。一般情况下，很多广告窗口都不显示网址，所以根据广告窗口的标题文字拦截和根据窗口大小拦截更为实用一些，而且这三种拦截方式还可以同时选择，同时发挥作用。

设置根据标题拦截时，首先选中该选项，单击“设置”按钮，输入要拦截的广告窗口标题文字(可以用通配符“*”来定义)，然后点击“增加”按钮即可。设置根据弹出窗口大小拦截时，单位为像素，直接在下面输入数值后单击“设置窗口大小”按钮，所有小于该范围的弹出窗口都将被拦截，一般常见的弹出式广告窗口宽度约为450像素，高度约为350像素。

最后设置完毕后，别忘了再点击一下“执行操作”按钮才能让广告拦截功能发挥效果。

小技巧：我们还可以IE浏览器中快速更改广告拦截选项设置，单击IE工具栏中的“上网助手”图标右边的向下箭头，会弹出一个设置菜单(如图4)，我们可以直接选择拦截选项使之生效。

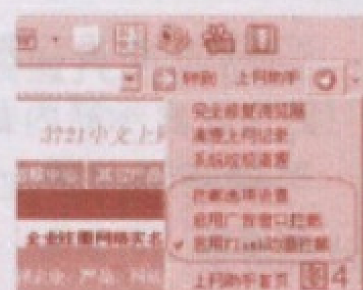


图4

怎么样？想不到吧，原来上网助手还有这么实用的功能，其实它还可以帮你修复IE浏览器、清理系统垃圾、加快上网速度等，朋友们可以自己进行试用。

两极风绚丽登场 DIY市场又添劲旅

DIY时代发展到现在，已经由最早简单无序的装机配置、性能指标等等逐渐变成了有序的硬件组合，从而更加彰显个性与时尚。电脑外设产品更是DIY中影响整体效果的重要元素。目前，品牌机的价格越来越低，加上人性化的设计和时尚漂亮的外观，抢占了不少DIY市场的份额。旧的DIY时代应该结束了，就像朋克音乐进入了“后朋克”时代一样，“后DIY时代”所注重的人性化、时尚化与家居化理念“悄然来临”。

据悉，前不久突然杀入DIY市场的广州优视实业有限公司推出的“两极风”品牌，便是在当前各DIY品牌发展的基础上独辟蹊径，为其产品融入了全新的理念，大有引领DIY的时尚潮流之势。在保证产品质量的同时，两极风锐意创新，打造独具品牌特色的风格和时尚特质，让单纯的科技变得更加时尚，让高品质的数字化生活走入寻常百姓的生活。



两极风是在收集了众多的时尚信息，通过独特的设计，创造出的独具新意的时尚外设产品，让每位使用者在工作、休闲、学习与娱乐中，都能透过这些产品得到无尽的享受和便捷，让您体验完美的DIY时尚之旅。

根据该公司的有关人员介绍，两极风系列产品自2003年8月正式推出以来，已经拥有了机箱、显示器、键盘、鼠标、桌面套装等外设产品，下一步还将推出光存储与板卡类等DIY全线产品，使两极风系列外设产品形成一套完整时尚的DIY体系。

作为一个致力于高品质电脑外设的全新品牌，公司负责人对此表现出了极高的信心和对市场的乐观精神。面对当前已经十分激烈的DIY市场，我们衷心地祝福这个采用全新定位的DIY品牌一路走好，为DIY市场带去新的生机与活力！



大水牛显示器：液晶、CRT双拳齐出！

如今，CRT已经逐渐走向没落，市场也正在被液晶显示器所吞噬，各厂商为了延缓CRT在市场中的“寿命”而研发的500流明高亮显示器曾经使CRT市场再现当年的青春活力。但随着液晶显示器亮度的不断提高，CRT这种在亮度上的优势也风光难续了。不久前，国内知名的显示器制造厂商——大水牛再次率先推出了高达650流明的CRT显示器H650，使得CRT显示器再次取得亮度上的优势。据悉，与这款H650显示器同时上市的还有一款大水牛17寸液晶显示器HL1702，可谓液晶、CRT“双拳齐出”，再次走在了显示器市场的前沿。

图一.是大水牛的650流明高亮显示器H650，其外观与前几款显示器比较相似。

图二.它采用三菱钻石珑M2高亮度显像管，高达650流明的亮度可以给人们带来全新的视觉享受。

图三.这是与前边那款高亮显示器一起上市的大水牛17寸液晶显示器HL1702，它的外观朴素、简捷、大方，看起来十分大气。

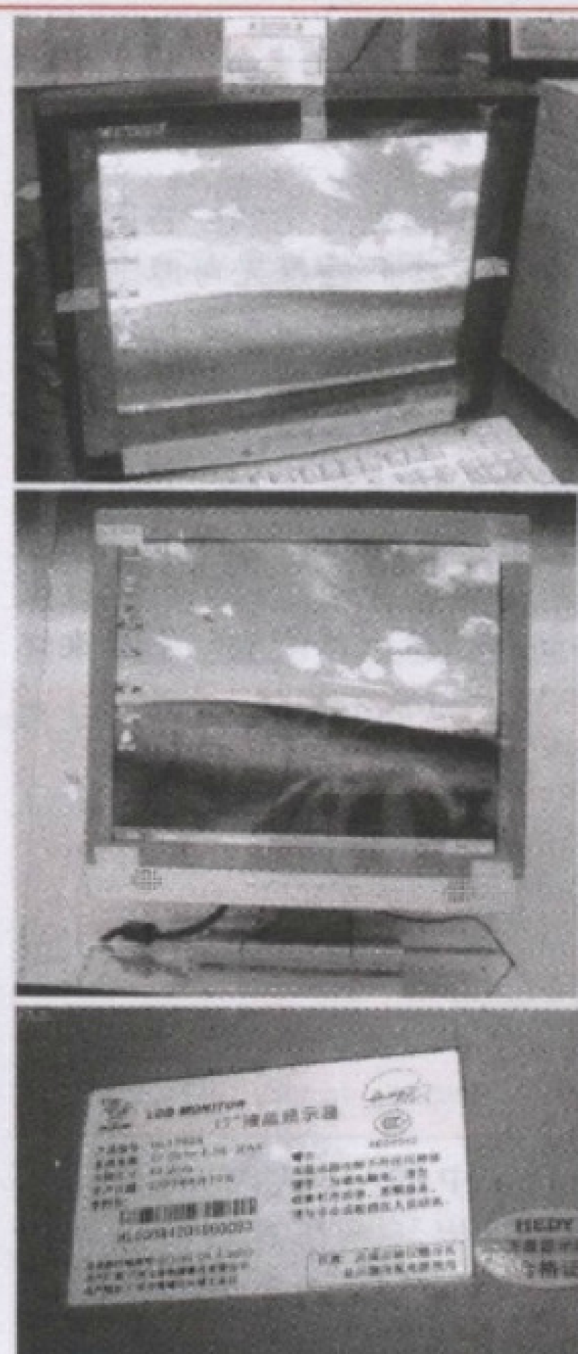
图四.HL1702的控制面板按钮十分的小巧，看起来很清秀。

图五.这是此显示器的标识，在上面清楚地可以看到生产时间为2003年8月12日，还有产地、产品型号和注意事项等。

图六.在接口方面，此显示器有一个VGA接口、一个音箱接口（因为此显示器内置音箱）和一个电源接口。

图七.由于此显示器集成了音箱，所以的它的“身材”并不是十分的苗条。

大水牛此次“双拳齐出”，说明其不放弃显示器市场中的任何一部分。虽然CRT时代即将过去，但目前CRT的市场占有率仍高出液晶许多，仍然有着很大的市场潜力；而新兴的液晶显示器是未来市场的霸主，更要握紧。目前，这款H650的售价为1288元，而HL1702的售价为3399元。





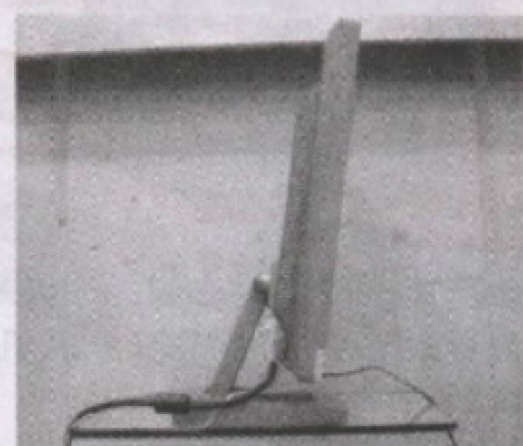


图1	图2
图3	图4
图5	图6
	图7

魔唤精灵III（VM Japan）

简单却变化无穷的经典之作

28种幻魔64种法术打造华丽游戏舞台

自从Falcom成功移植英雄传说和永远的伊苏系列到PC平台后，便陆续在此平台上研发出脍炙人口的作品，像是“Zwei!!”、“VM JAPAN”等游戏的良好口碑，都让Falcom瞬间跃为国际大名鼎鼎的游戏公司。1997年



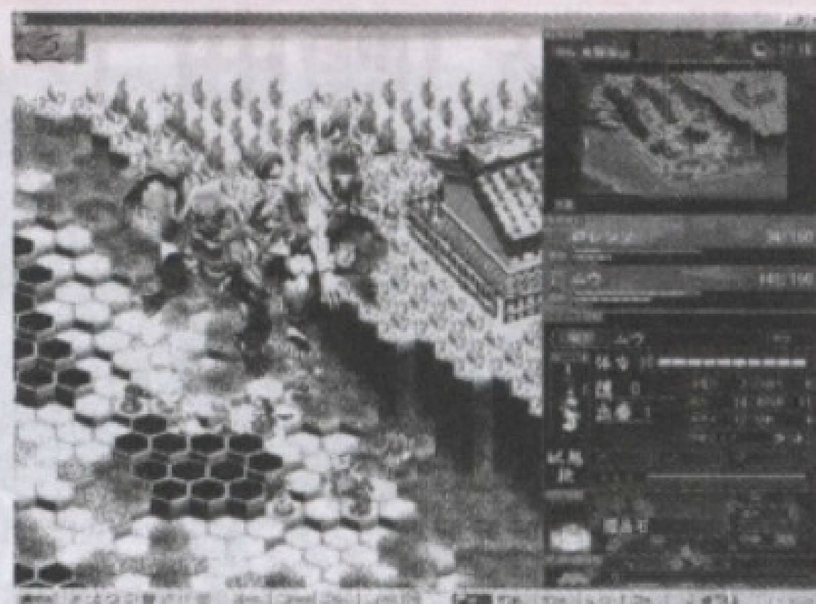


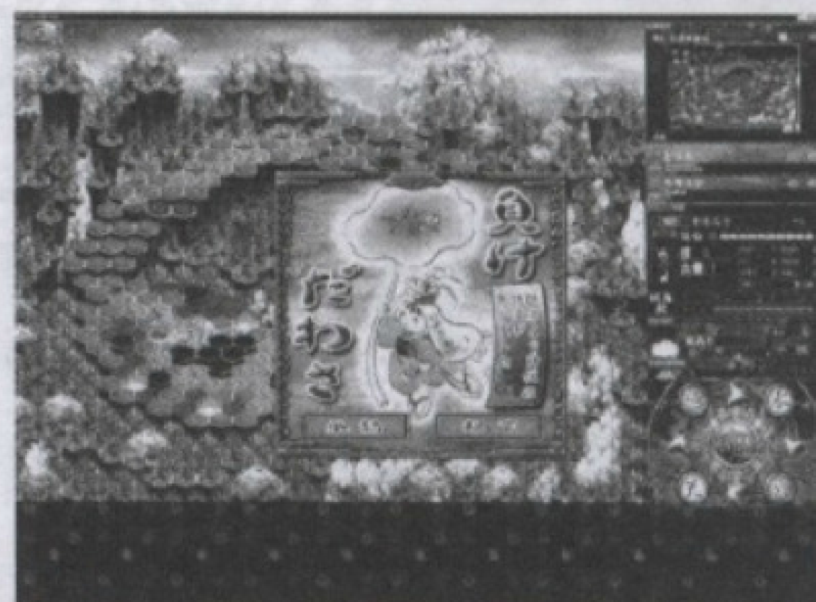
Falcom曾经推出一款名为《Vantage Master》的战略RPG，在1998年更推出其续集《Vantage Master V2》，而《VM JAPAN》就是该系列的第三作。其VM系列的作品涵盖RPG、SLG和ONLINE GAME等多种游戏类型，在日本红透半边天，第三作的《VM JAPAN》更可以称为VM魔唤精灵系列的精美战棋版。光谱资讯首度跟Falcom合作中文化改版运作，预计第三季可以在两岸三地推出《VM JAPAN》及数据片《富岳幻游记》的PC中文版，下面介绍游戏特性。

玩家在游戏中扮演可召唤精灵与施行魔法的“唤魔使”，为了阻止在各地进行“星落”仪式试图让世界陷入混沌状态的邪恶唤魔使，展开一段四处斩妖除魔的旅程，本作可以召唤的幻魔共有28种，有四大类：地、水、火、天，多彩多姿召唤兽让游戏叫好又叫座。《VM JAPAN》拥有许多各具特色的游戏舞台，仅在自由模式下就设计了68款不同地域、地形的关卡，善用天然地理因素可以为战略谋术加分。游戏为配合玩家喜好设有多种模式，包括剧情模式、自由模式和网络模式，提供多种切磋乐趣。全新设计的故事背景、插画风格及游戏系统，结合前作优点并加强画面细



致及AI自主性。共有8种唤魔使，他们来自各种职业，包括剑士、女巫、学者、海民、忍者、公主、僧侣和法师，每个人拥有不同的攻击及辅助法术。而游戏的关键就看哪一方的唤魔使可以存活到最后一刻。





《VM JAPAN 魔唤精灵Ⅲ》在日本引起玩家的巨大反响，于是，Falcom立刻乘胜追击推出了超强资料片《富岳幻游记》，不但追加五位登场人物，还有四名Falcom历代名作的超人气角色登场，此外，资料片也在原先的游戏舞台中追加新场景“灵峰富岳”与九个全新战场，并更新了主程序中所有地图设定与数据，从剧情模式、专家模式到自由模式共68张地图都呈现出焕然一新的风貌，即使主程序已全部破关的玩家也能在资料片里获得崭新的乐趣。预计11月份将在两岸三地同步推出《VMJ魔唤精灵Ⅲ》及资料片《富岳幻游记》的PC中文版。

绯苍幻想曲（Frane Ⅲ）

延续好评的道具合成及恋爱系统，来一趟爽快的冒险旅程！

自从伊苏这款著名动作RPG游戏走红之后，伊苏工作团队自组公司并研发了另一款动作RPG系列——Frane，除了承袭场景高度临场感、简单操作、轻松享受冒险乐趣的特色外，Frane的游戏背景也一脉相传，让这段人界与天界间的冒险故事，一直在玩家心头萦绕不去。





《Frane2圣界的奇迹》引发热烈回响后，玩家期望光谱继续代理Frane Ⅲ的声浪一直高居不下，现在，第三代作品中文化的工作正紧锣密鼓的展开，预计《Frane Ⅲ》将在2003年第3季与玩家见面。游戏一改动作RPG只有主角一人独当大局的惯例，这次玩家可以操控一对青梅竹马来上场作战，而且在二代中颇受好评的合成及恋爱系统也仍旧保留并发扬光大，想必这一款动感的动作RPG，又即将再一次的颠覆人界与天界间的互动关系。

游戏角色设定方面，这次作品不同于以往，主角不再是人界的人类，而是化为人类的两只龙使者。依魔物的攻击方式及属性，随意变化三种武器、四种魔法攻击技巧！除了可以选择攻击方式外，攻击属性也要好好下一番功夫才能克敌制胜，不管是武器或是魔法攻击，攻击属性有火跟冰两种，而魔物则有火、冰、无三种属性。还有6种终极必杀技给您瞬间杀敌、横扫千军的快感！新的合成系统可以自创救命良药





及神兵利器！而这些有时甚至是买不到的，无法言喻的合成乐趣要玩家一一体验。游戏中的冒险一改往常都是地图探索的模式，这次加入了迷宫、机关及解谜，还有一些隐藏路线及房间，让冒险过程不再只是打打杀杀，还有一些解谜跟寻宝的乐趣。因为在道具店买的任何东西是无法送人的，需要柯纳亲手制作出来的道具才可以送给特定人物，所以恋爱系统和道具合成可以说是合为一体。柯纳和力夜儿带回落下凡间的天使之后，究竟会有怎样的一段故事结局呢？多张唯美CG等你来拿喔。



广　告　索　引



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

邮购中心

详情请见：www.cgame.cn

游戏天地

商品	价格
晶合世纪风－ 轩辕剑3	48元
晶合世纪风－ 明星志愿合集	48元
晶合世纪风－ 仙剑奇侠传	28元
毁灭公爵之曼哈顿计划	49元
三国立志传1＋2 限量合辑版	79元
三角洲部队－ 黑鹰坠落	58元
三角洲部队－ 黑鹰行动	38元
发明工坊	50元
抗日－ 血战上海滩	28元
秋之回忆2 简装中文版	69元
天下无双	35元
重返狼穴III－越南視线简体中文版	49元
重返狼穴III－悍马攻击简体中文版	49元
抗日血战绚甸	48元
无线宝宝－ 快乐成长中文版	38元
无线宝宝－ 最爱游戏中文版	38元
我形我素纹身酷库	48元
艾利纹身贴纸	10元
全家福－ 家庭相片处理软件	48元

攻略其它

商品	价格
盟军敢死队2 详尽攻略本	28元
流星蝴蝶剑.net 攻防争霸宝典	28元
反恐精英手册东西宝典	45元
幻想三国志游戏改小说	20元
传奇3－ 权威攻攻略	28元
零点行动战略手册cs1.6完全指南	29.9元
仙剑奇侠传3 官方攻略	49元
凯旋－ 魔神战记权威攻略	22元
传奇世界－ 群龙争霸权威攻略	26元
奇迹－ 天空之城职业玩家手册	26元
魔兽争霸3 冰封王座官司方攻略指南	38元
明星之路－ 星愿卡	168元
广告也疯狂－ 世界获奖广告珍藏版	68元
驱动之家2004 全套装	58元
空间魔法师－ 设计我的家	48元
空间魔法师－ 设计我的办公室	48元
足彩神标准版V2.50	78元
足彩神豪华版V3.60	138元
博彩神豪华版	158元

万智牌

商品	价格
第七版起始套牌	50元／包
三国起始套牌	50元／包
第七版补充包	25元／包
第八版补充包	25元／包
劫运降临补充包	25元／包
神谴补充包	25元／包
绝境补充包	25元／包
石破天惊比赛用牌	80元／包
奥德赛比赛用牌	80元／包
玛凯迪亚比赛用牌	80元／包
启示录预组套牌	80元／包
宿敌预组套牌	80元／包
预言预组套牌	80元／包
三国预组套牌（吴、蜀、魏）	50元／包
国产塑料牌盒	10元／个
国产半透明牌套	20元／个
白色透明牌套	5元／个
启示录肥包（英文版）	200元／盒
绝境肥包（英文版）	200元／盒

耳机系列

商品	价格
头戴 MH15	85元
耳机 HF80	320元
耳机 CH72	220元
耳机 CH67	148元
颈戴式 NH26	128元
耳塞式 HH20	108元
头戴式 CH13	75元
头戴式 LH15	15元
耳塞机 EH20	88元
颈式耳机 EH61	78元
耳塞机 HH22	78元
耳塞机 1185	65元
耳塞机 1233	58元

手柄

商品	价格
大手决战双雄	28元
大手小旋风	28元
大手2＋2	38元
大手黑旋风	45元
大手300A	45元
大手双打王	65元

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元的回邮费（礼包20元／套） 北京市内可送货上门（加收速递费）

邮购地址：北京市海淀区苏洲街邮局89－045信箱 收款人：邮购中心 邮编：100089

E-mail：post@jhpop.com 联系电话：010－82634107

晶合软商网：www.jhpop.com 中游网：www.cgame.cn



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

开业喽！

晶合时代在线销售系统

晶合时代在线销售系统（KingHope E-Sales System）可以直接在线（即通过Internet互联网）向各级区域总经销商、经销商、直销商、以及个人用户（游戏玩家）划拨网络游戏虚拟点数卡。安全、便捷、易用是我们晶合对客户的承诺“一握晶合手、永远是朋友！”欢迎光临晶合时代在线销售系统！

现热销产品：《使命》、《童话》、《联众》更多惊喜尽在十二月

咨询电话：010－8263 4106/4091
联系人：武小姐 陈先生

Email：esales@jhpop.com
HTPP：//esales.jhpop.com

开业有礼 活动促销

--晶合崇文店--

❶ 每周六将举行万智牌免费培训。培训后进行相应竞赛活动，获胜者会有精美奖品赠送。

❷ 崇文门店每周六举行奥德赛现开赛。参赛者每人交纳60元报名费。比赛方式：现开（奥德赛比赛用牌一个、神谴补充包一个、绝境补充包一个，赛后归牌手所有）

❸ 购物＋10元可得晶合会员金卡一张，凭此卡可享受8.5折优惠。（特殊产品除外）

★电话：010－65595950

--晶合赛博--

❶ 开业购物就有礼品赠送，数量有限。

❷ 购物＋10元可得晶合会员金卡一张，凭此卡可享受8.5优惠。（特殊产品除外）

❸ 有70平米的万智牌活动场地，每周六将举行万智牌免费培训，定期周末有比赛，请点击jhpop.com/magic将有论谈等着您哦！此上活动详见店内海报。

★ 电话：010－51068016

点击jhpop.com或电话咨询。晶合对本次活动享有最终解释权。

A Playful Spirit Can C

"游戏之心

■本刊记者 鸦嘴兽（东京报道）

伴随着阵阵波涛，来自于太平洋上的第一缕曙光，照亮了沉睡在东京湾畔的一个名叫海滨幕张的小镇，也照亮了那片洁白的建筑群——日本会展中心。湿润而新鲜的海风，在小镇的上空轻柔地回旋飘荡，在初秋的日子里已经显得有些清凉透骨。而此时，在她身后幅员数千公里的辽阔的亚洲大地，还沉寂在黎明前的黑暗之中，静静地等待着朝阳在自己的地平线上升起。

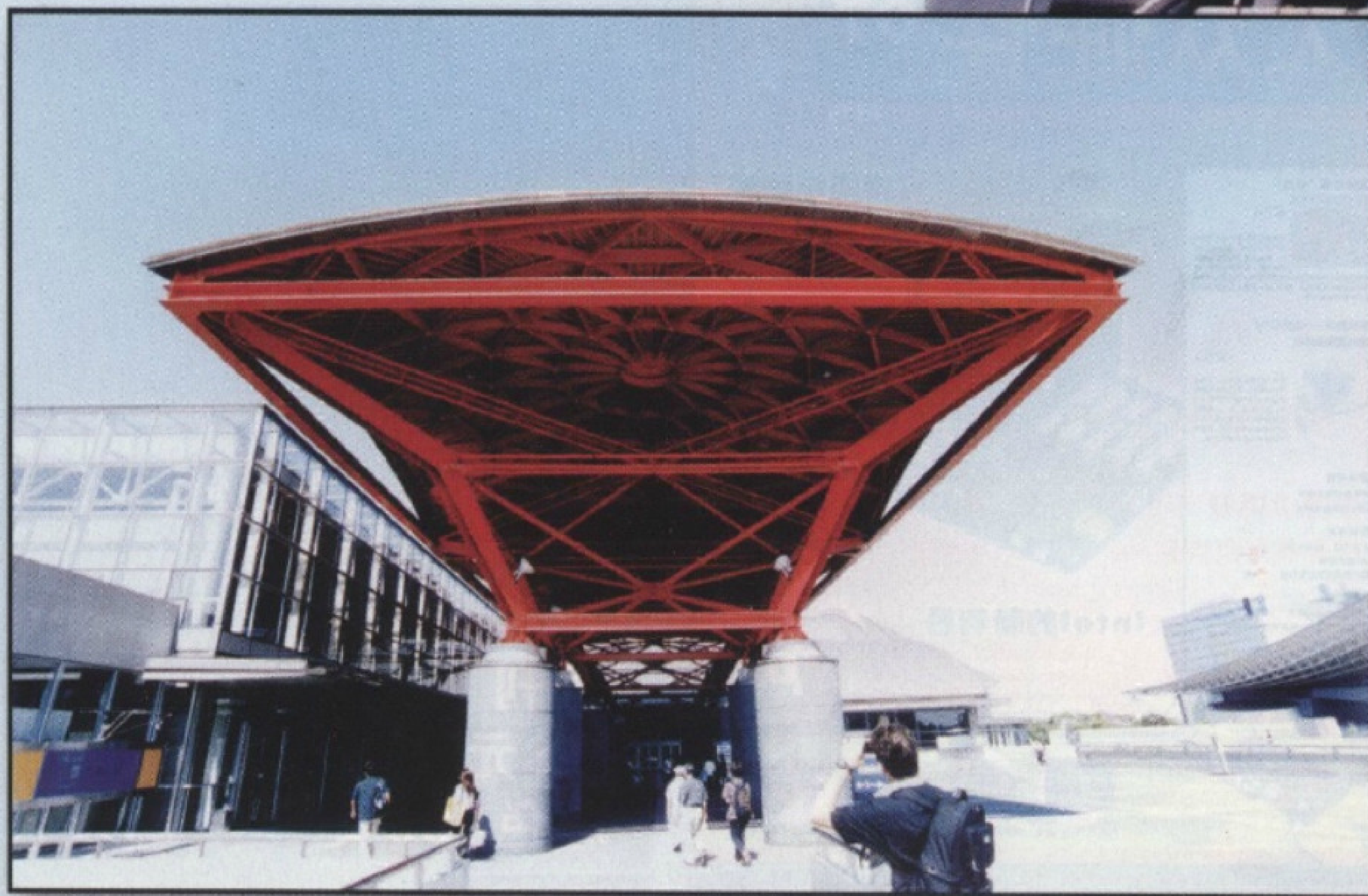
这里就是日本东京，全球电视游戏产业的麦加圣地，2003年09月26日-28日，第13届东京电玩展在这里如期开展。

让我们把时光追溯至20年前，1983年，一个日本小企业任天堂，用自己的FC为初兴的电视游戏产业立下了第一块里程碑。在随后的日子里，超级任天堂、任天堂64、任天堂GameCube、世嘉MD、世嘉土星、世嘉DreamCaster、索尼PlayStation、PlayStation 2再加上微软的XBOX以及无数的精彩游戏作品，这个岛国不断用自己的天才、勤奋和想象力让全世界的电视游戏玩家为之疯狂。

这是他们开创出来的世界，一个无边无际的世界，一个虚拟的世界。

而每年的东京电玩展，便是这个世界的一次集中体现。

2003年09月24日14时30分，经过3小时10分钟的飞行，本刊记者跨越2650公里的距离，终于站在了东京的土地上……



改变世界”

ge the World: Tokyo Game Show 2003

——东京电玩展2003







日本会展中心（Nippon Convention Center）

东京电玩展创办于1996年，到今年已经是第13届。原来在每年的春天和秋天各举办一届，从2002年开始改为每年秋天举办。本刊记者李鹏曾经现场采访过2000年春季的东京电玩展，并在2000年第09期《大众软件》的“专题企划”栏目中对那届展会做出了相关报道。由于近年来电视游戏和电脑游戏互相融合渗透的趋势日渐明显，为了尽可能地扩大市场份额，产生更大的收益，很多大作都开始采用“全平台制霸”的策略，各个平台之间的移植现象尤其普遍，专注于电视游戏产业的东京电玩展对于广大电脑游戏玩家来说也显得越来越重要了。因此，今年本刊再次派出记者来到东京，对展会做抵近观察和报道。





举办本届东京电玩展的日本会展中心全景图。

东京电玩展的举办地日本会展中心，位于东京都千叶县海滨幕张，临海而建，距离东京市中心大约40公里，经由JR京叶线铁路与东京相连，沿途经过著名的东京迪斯尼乐园。

日本会展中心在建筑上分为四大部分：国际展馆1-8号大厅、国际展馆9-11号大厅、国际会议厅和幕张多功能厅。本年度的东京电玩展使用国际展厅的1-7号大厅，而论坛则在国际会议厅举行。


JR海滨幕张车站出口，开展时这里会变得人潮汹涌。

东京电玩展2003
主办：CESA（Computer Entertainment Supplier's Association，电脑娱乐供应商协会）
协办：Nikkei Business Publications Inc.（日经BP社）
支持：日本经济产业省
特别赞助：NTT DoCoMo

拉开大幕



本届东京电玩展的开幕剪彩仪式，注意图片右侧的展会吉祥物。

2003年09月26日，是本届展会的第一天，也是商业开放日，只面向业界人士，不对公众开放。上午9点半，在展会开放入场之前，主办方举行了一个简短的开幕仪式，由展会组织各方的首脑一起为本届展会剪彩。这时，现场的所有展台女郎都集中在主席台后面，让记者们饱览秀色。

上午10点30分，日本会展中心国际会议大厅，任天堂现任总裁岩田聪走上本届东京电玩展的演讲台。他标题为“任天堂FC二十年：视频游戏产业的过去、现在和未来”的主题发言，标志着本届展会正式开始。在讲话中，他公布了任天堂公司两个重要的新产品：为GBA所设计的一种无线网络适配器以及特别为中国市场定制的一种新的低成本游戏机。

岩田聪首先回顾了任天堂的第一台游戏机——FC，并概括了游戏机产业随后的发展。他认为，对于目前玩家群体的平均水平来说，许多现代的游戏都显得过于复杂了。

他用《口袋妖怪》（Pokemon）在日本本土

和海外所取得的成功来说明自己的观点。他认为这些游戏符合任天堂一贯的“容易上手，难于精通”的设计原则。岩田聪再次强调，尽管外界有许多不同的意见，但任天堂仍将坚持自己的游戏开发模式。


展会开幕当天上午的主题演讲会场。


任天堂总裁岩田聪为本届展会作主题发言。

岩田聪随后宣布任天堂将于2004年发布专为GBA设计的无线网络适配器，用于多人联机游戏，零售价格预计为4800日元（约合43美元/360元人民币）。这种设备最多支持5个人一起玩，他们之间可以距离数米远。

任天堂认为现存的无线网络标准如蓝牙等并不切合无线游戏的需求，因此它的新产品将使用与摩托罗拉共同开发的专有无线标准。这款新产品将与两款新的GBA《口袋妖怪》游戏一起推出，它们分别是《口袋妖怪——红色火焰》（Pokemon Fire Red）和《口袋妖怪——绿色之叶》（Pokemon Leaf Green）。岩田聪同时预示，除了端对端的无线游戏之外，新产品也许还能够从设于游戏商店或其它地点的广播站上接收数据。

岩田聪同时宣布了任天堂的中国攻略。他认为把现存的商业模式移植到中国市场是非常困难的事情，但是任天堂已经有了解决的办法。在任天堂的中国攻略中，最重要的环节就是新的低成本紧凑型游戏机，这种被命名为iQue的机器在今年10月中旬向中国市场发售，定价498元。为此任天堂已经在中国成立了一家新的公司，它将全盘负责任天堂在中国的初步运作。这款机器只能运行超任和任天堂64平台的中国版本游戏，而不能运行GC的游戏。游戏软件的零售价大约在48元左右，可以通过64MB的闪存卡从软件店下载，这是任天堂认为有机会与盗版抗争的价格底线。岩田聪还表示任天堂也会在中国尝试网上的软件发布模式，这种服务会在10月底在有限的一些地方开展。

最后，任天堂宣布有计划投资于中国的软件开发产业，寻找本地的开发商为中国市场开发游戏软件。

附带说明： 任天堂从未参加过任何一届东京电玩展，包括本届展会，详细情况参见后文。

把地板掀翻！


ATI-Valve《半条命2》的展位现场。

下面，请广大读者跟随记者的脚步进入喧嚣沸腾的展会现场，去领略日本电子游戏的无穷魅力吧！

1.ATI-Valve 《半条命2》 PC

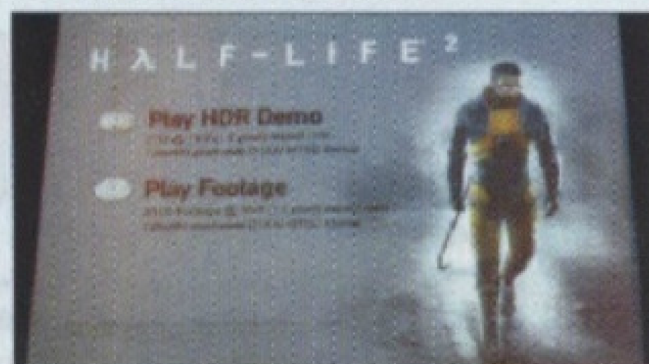
出于职业习惯，记者个人认为在展会现场最引人注目的游戏就是——《半条命2》。

由于在与NVIDIA在XBOX 2方面的竞争中取胜，ATI顺理成章地成为本届展会的主要赞助商，在展会现场到处都可以看到ATI的标志广告，甚至在会场附近的过街天桥上都有。而且，ATI还顺利成为《半条命2》的绑定品牌，因此，在展会现场的一角ATI专门搭建了一个封闭的小屋，播放《半条命2》的最新视频，每场限定30人，用时约30分钟。记者在26日展会第一天去了4次，均被告知“人数已满，请下场再来”。第二天记者一大早就来到这里，终于排在第二个进入了小屋。

现场播放的视频包括两个部分，分别是《半条命2》的游戏演示（20分钟）和ATI显卡在《半条命2》游戏中的渲染效果演示（2分12秒）。从视频片断来看，《半条命2》的表现可以用“惊人”二字来形容。记者预感到如果游戏上市时能够实现演示效果甚至能做得更好，它必将成为电脑游戏的又一次崭新的突破。

总长20分钟分为10段的演示体现了《半条命2》的各方面新特点。首先是人物表情，在一段特写镜头中，G先生不仅在口型方面能够与所说的话对应上，而且他的面部肌肉和眼睛也能够做出相互关联的运动，这样，游戏中的人物就能够表现出与真人类似的表情和情绪变化，游戏变得更为逼真。其次是游戏中的NPC具备了更真实的AI，在演示中，抵抗组织的小分队队员能够与Freeman打出精彩的火力掩护，而当遇到怪物时，这些队员们也表现出了不同的反应：有些人惊慌失措，有些人从掩体里射击，而另一些人则似乎是打红了眼，与长脚怪物展开对射，直到被怪物刺穿身体。在演示中，游戏还展示了一种崭新的战术：Freeman可以利用生物诱导剂（类似于手雷的样子）来控制蟹壳怪去消灭敌人，那些蟹壳怪的表现简直刻画得活灵活现，灵活而又恐怖。另外像场景物体的交互性、女主角Alyx的表现等都已经为大家所熟知了。


放映室的墙上到处都是《半条命2》的Logo。



放映的《半条命2》演示共有两段。

最为难能可贵的是在《半条命2》的演示中，所有的这些新特性都在3D引擎的推动下互相连接成一个整体，所有的特性都是推动剧情发展的手段，而不是孤立的，这就使得整个演示表现出极强的游戏性，使人产生强烈的游戏冲动，这种感觉记者已经很久没有体验到了。同时，游戏的多声道音乐和音效表现也相当出色，有力地烘托出绝望而又恍惚迷离的气氛。

从演示的效果来看，无论是3D技术还是剧情设计，这款游戏都极为令人期待，在它的面前，曾经不可一世的DOOMⅢ已经失去了自己的光芒。不过据最新消息，《半条命2》的源代码居然被人泄漏，不知是否会对这款游戏的前景产生不利影响。不管怎样，准备在2004年为这款游戏升级你的机器吧！

本期“前线地带”栏目还将对《半条命2》作出更为详尽的报道，敬请关注。

附注： 因为除了封闭式的视频演示以外再没有其他内容，再加上是PC游戏，因此这样的一款大作在本届东京电玩展上也没能得到充分的重视，展区附近总是显得冷冷清清的，唯一的一个展示女郎很是无聊。

2.Sony Computer Entertainment Inc.

就算任天堂参加了展会，也无法改变索尼独霸本届展会的事实。索尼的展台不仅最大、占据了最醒目的位置，而且其他参展厂商的大部分作品也都是PS2平台的。不过索尼没有给外国记者准备展会材料，只有日本媒体才能得到新闻资料。

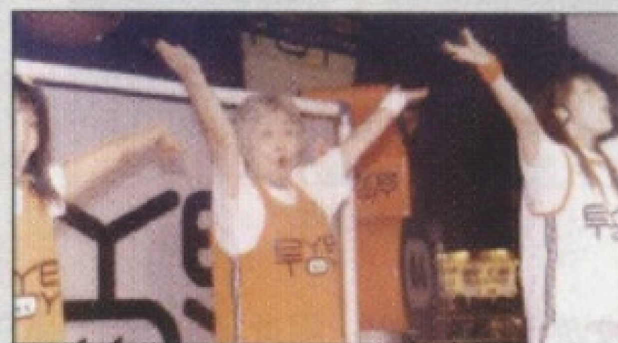


今年索尼主推一套叫做"Eye Toy"的PS2游戏附件，由下至十几岁的孩子上至6、70岁的老太太所组成的现场表演推广队伍用连续不断的劲歌热舞吸引了大批参观者驻足观看。


这就是Eye Toy的全套设备。


年轻人的热舞是展会现场最动人的风景。


这个女孩的表现力简直强极了。


演出队伍里竟然还有一位老奶奶。

PS2 Eye Toy

这是一套游戏设计的总称。其主体是类似于摄像头的一个PS2附件，通过它人们就可以把自己的实时影像融合到游戏当中，从而设计出各种有趣的游戏。记者在现场看到的游戏类型有打地鼠、拳击、擦玻璃、顶球等等。它是后文所提到的"全家游戏"理念的一个具体体现，追求的是全家男女老少一起参加游戏的欢乐热闹的气氛。



参展方式：提供试玩
目前开发完成度：70%
发售日期：2003年冬季
零售价：未定
联机情况：不详

PS2 SIREN

一款类似于"寂静岭"和"午夜凶铃"的惊悚恐怖游戏，通过须田恭也、神代美耶子和八尾比沙子之间的纠葛，渲染出一个恐怖荒凉的世界。



参展方式：提供试玩
目前开发完成度：100%
发售日期：2003年11月06日
零售价：5800日元
约合人民币423元
联机情况：不详

PS2 TXT

这款游戏设计得非常有趣，人物的形象和动作都很活泼，而且采用我们熟悉的书法题材，记者在现场玩了好半天，实在很佩服日本人的创造力。

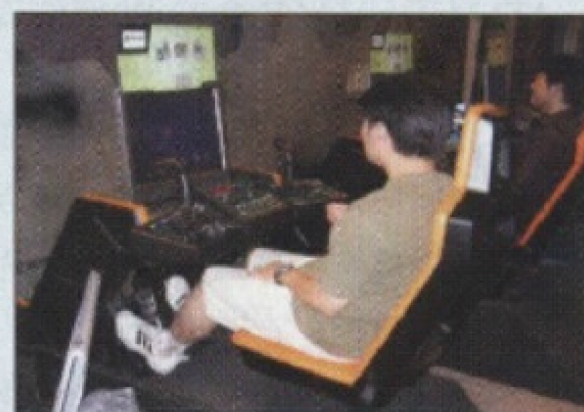


参展方式：提供试玩
目前开发完成度：99%
发售日期：2003年11月20日
零售价：5800日元
约合人民币423元
联机情况：不详

3.XBOX

为了避开索尼的锋芒，XBOX的展台安排在另外一个展厅，不过索尼所在的那边囊括了CAPCOM、KONAMI、KOEI、NAMCO、EA、SEGA、SQUARE-ENIX、BANDI、HUDSON等一线大厂，而XBOX这边只有TAITO和SNK相伴，就显得相对冷清多了。





XBOX 光晕2

XBOX平台上当家作品的续作，品质自然非同小可，不过从演示动画上还看不出什么名堂。



参展方式：演示动画
目前开发完成度：不详
发售日期：2004年
零售价：未定
联机情况：不详

XBOX 铁骑大战

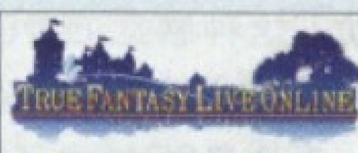
这是一款操纵机甲进行作战的游戏，由CAPCOM开发，可以联机对战，现场试玩使用的是专用力反馈操纵设备，再加上多声道音效，感觉不错。值得一提的是当你被击毁时游戏的失败动画是你被弹射出机甲座舱，很有趣。



参展方式：提供试玩
目前开发完成度：75%
发售日期：2003年冬季
零售价：未定
联机情况：支持

XBOX Live TRUE FANTASY LIVE ONLINE

XBOX Live平台上的MMORPG类型游戏，画面很漂亮。





参展方式：提供试玩
目前开发完成度：不详
发售日期：2004年
零售价：未定
联机情况：支持

4.KONAMI（科乐美）

"合金装备"的大屏幕前面总是挤满了人。



PS2 恶魔城

著名经典游戏的续作，主角的主要武器仍然是那条长鞭，改成3D之后画面显得非常华丽，可是记者已经没有了想玩的冲动。科乐美安排了几位美丽的姑娘身穿游戏中的装束手持长鞭供人合影留念，不过记者因害怕她们手中的鞭子而未敢尝试。

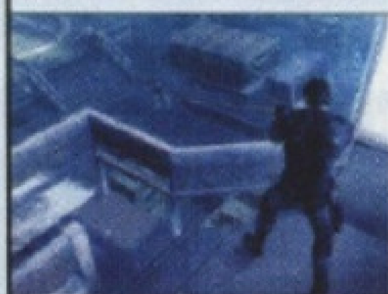


参展方式：提供试玩
目前开发完成度：100%
发售日期：2003年11月27日
零售价：6980日元
约合人民币510元
联机情况：不支持

GC 合金装备索立德——双蛇

任天堂的传奇人物宫本茂力劝小岛秀夫为GameCube全新开发的著名大作，可是仍然无法阻止GC的颓势。任天堂已经宣布GC停产，而把全部希望寄托在其下一代主机"海豚"身上。

METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES



参展方式：演示动画
目前开发完成度：不详
发售日期：2003年12月
零售价：未定
联机情况：不支持

PS2 合金装备索立德3——食蛇者

"合金装备"系列的第三集，游戏场景改在了热带雨林，突出残酷的野外生存环境。从动画来看，游戏保持了小岛秀夫的"游戏即电影"的一贯风格，Snake仍然显得非常"酷"。游戏的口号是："捕杀或者被捕杀，吃或者被吃"（to hunt or to be hunted, to eat or to be eaten）。

METAL GEAR SOLID
SNAKE EATER



参展方式：演示动画
目前开发完成度：不详
发售日期：2004年
零售价：未定
联机情况：不支持

5.CAPCOM（卡普空）



PS2 鬼武者3

很可能是这个著名系列的终结作品。卡普空采用明星作为游戏票房号召力的方法越用越纯熟，除了继续使用金城武扮演明智左马介以外，在本作中又引入了法国影星让·雷诺，让他在巴黎遭遇时空错乱，并在最后与金城武一决雌雄。游戏中的让·雷诺非常逼真，他所使用的武器似乎可以直接吸取敌人的魂魄。



参展方式：提供试玩
目前开发完成度：60%
发售日期：2004年03月
零售价：未定
联机情况：不支持

PS2 鬼武者——无赖传

"鬼武者"系列的对战作品。亮点在于由金城武扮演的明智左马介对决由松田优作扮演的柳生十兵卫，当你砍倒金城武的时候感觉一定不错吧？



参展方式：提供试玩
目前开发完成度：75%
发售日期：2003年11月
零售价：6800日元
约合人民币496元
联机情况：不支持





PS2 生化危机——爆发 BIOHAZARD: Outbreak

原本是GC"独占"的游戏系列，也要发售PS2版本了。现场演示动画极为出色，一名战士被大群老鼠淹没吞噬的场景非常震撼，大型交响乐所烘托出来的效果令人难忘。展会现场提供了4个人的联机方式，可以一起在场景中探索战斗。



参展方式：提供试玩
目前开发完成度：85%
发售日期：2003年冬季
零售价：未定
联机情况：支持

GC 生化危机4

很遗憾，记者没有看到这段演示动画。

参展方式：演示动画
目前开发完成度：不详
发售日期：未定
零售价：未定
联机情况：不支持

GC 杀手代号7（Killer 7）

这款游戏有点类似于PC上由育碧开发的《代号13》，卡通渲染的风格，充满了美国风情，味道非常独特，令人期待。

参展方式：演示动画
目前开发完成度：不详
发售日期：2003年冬季
零售价：未定
联机情况：不支持

PS2 街霸15周年特别版

为了纪念伟大的"街霸"系列15周年，卡普空特别在PS2平台上重新制作了特别版，将这个系列中所出现过的所有人物汇集在一起，不过人物和场景除了更精细之外并没有什么太大变化，倒都是大家所熟悉的，纪念性很强。

参展方式：提供试玩
目前开发完成度：不详
发售日期：2003年12月
零售价：未定
联机情况：不支持

6.世嘉

世嘉看起来是越来越不成样子了，在本届展会上居然拿出一大堆所谓的2500日元特别版，也就是把它原来在MD、土星和DC上的作品改头换面重新移植到PS2平台上面炒冷饭。其他并没有什么引人注意的作品，至少在记者眼里是这样的。




世嘉展台上的漂亮MM。



铁臂阿童木，起飞！


个人认为世嘉的赛车游戏是最棒的。



怎么样，赌马你会吗？这是世嘉在展会上主推的《德比赛马3》。

PS2 Kunoichi-忍-

《Shinobi-忍-》的最新作品，这次换成女主角Kunoichi，动作经过重新设计，速度感很强。

参展方式：提供试玩
目前开发完成度：65%
发售日期：2003年12月04日
零售价：6980日元
约合人民币510元
联机情况：不支持

PC 德比赛马3

如果不是因为它是展会上少见的电视游戏大厂专为PC开发的游戏，则记者就不会把它列入文中——国内喜欢赛马的玩家实在是少之又少啊。这是一款在线游戏，可以让玩家培育调教自己的赛马，然后在各种级别的竞赛中取胜。在游戏中每位玩家都有自己的家，并可以自由选择服装肤色等等。

参展方式：提供试玩
目前开发完成度：不详
发售日期：2004年
零售价：未定
联机情况：支持

PS2 铁臂阿童木

呵呵，不用介绍了吧？无非就是你操纵着那个拥有10万马力的可爱机器小朋友一路闯关的故事。

参展方式：演示动画
目前开发完成度：40%
发售日期：2004年春季
零售价：未定
联机情况：不支持



gamespy记者看东京电玩展——Ryan篇

东京是每一位青少年电视游戏玩家都梦想来到的地方。

TGS不像E3那样疯狂，但尽管如此，我们仍然在展会上看到了一些非常出色的游戏。

《星际争霸——幽灵》给那些"秘密潜入"类型的爱好者们留下了深刻印象，XBOX上的《幻影尘埃》也同样令人震惊，它混合了FPS和战略类游戏的特点，而且这是第一款基于XBOX Live系统上的纯正的日本游戏，这一点更让人惊讶，BioWare的Jade Empire正是玩家们所需要的；《鬼武者3》（Onimusha 3）似乎将把这一系列带到一个更高的层次——关卡设计让人惊叹，新加入的第二个角色受到了广泛欢迎，特别是因为他那引人注目的崭新武器；值得一提的游戏还有Ninja Gaiden，它目前的完成度有60%。

东京：挤满了急匆匆的人群，每个人似乎都肩负着很重要的使命；尽管拥挤，但秩序井然；地铁系统值得美国的大众交通管理部门学习；自动贩售机随处可见。





7.EA

EA展示的游戏只有2款：《荣誉勋章——太阳升起》和007: Everything or Nothing，虽然不多，但都很吸引一般玩家。而且它利用电影大做文章，在展台外面贴满了《哈利·波特——魁地奇世界杯》和《魔戒——指环王》的广告。另外值得注意的就是EA的大部分游戏都采用全平台策略推出（除了XBOX，EA与微软在今年的E3大展上宣布合作谈判破裂），它确实懂得如何赚钱啊。


啊？！温柔MM全程陪伴，在电子艺界，这不是做梦。


三人行，必有我师。



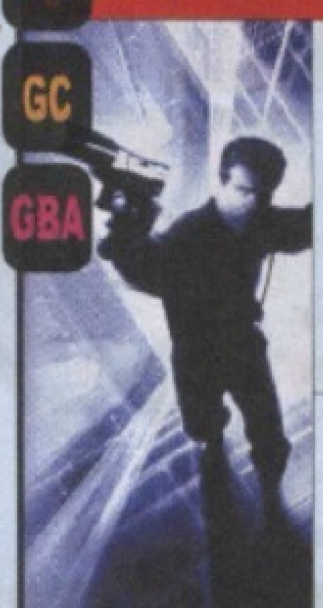
PS2 GC GBA 荣誉勋章——太阳升起

这是这一系列的最新作品，以二战太平洋战场为舞台，内容从偷袭珍珠港一直延续到日本战败。《荣誉勋章》再加上《战地1942》，二战已经让EA大把真金白银收入囊中，也许他们应该感谢希特勒和东条英机？或者他们应该给这两个死人发点分成费什么的。



参展方式：提供试玩
目前开发完成度：80%
发售日期：2003年冬季
零售价：6800日元
约合人民币486元
联机情况：支持

PS2 GC GBA 007: Everything or Nothing



在展会现场，属这个展台最醒目——一水的EA红裙女郎陪参观者试玩。可惜记者有事在身，不能久留，真令人眼红啊。这款游戏支持两个人分别操纵皮尔斯·布鲁斯南和他的漂亮女搭档，通过分屏方式一起玩，看来EA就是设计成让大家可以带着自己的GF一块来玩，可以增进感情——不过可别忘了MM游戏法则：子弹全你来挡，好东西全让MM来吃，这样就差不多了。

参展方式：提供试玩
目前开发完成度：80%
发售日期：2003年冬季
零售价：6800日元（约合人民币486元）
联机情况：不支持

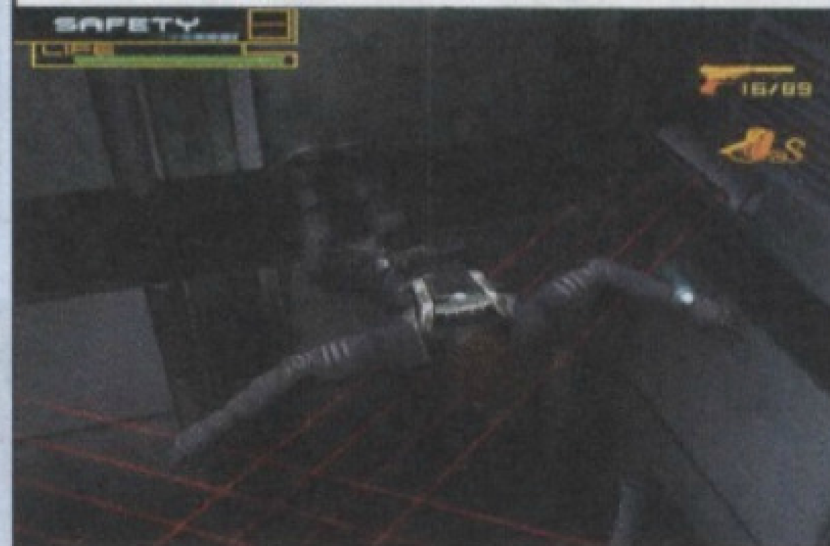
SPY FICTION

尽管没有特别惊人的作品，世嘉看起来仍然有所反弹。Sammy的《间谍小说》（Spy Fiction）和《七人之侍》（Seven Samurai: 20XX）引人注目。

NAMCO的展位在一个角落里，而且它的展示屏幕位于展位背后，面对着墙壁，不知是谁的恶劣设计。

TGS打破了E3的规则而在展会现场设立了购物区。在这里各大游戏公司可以兜售它们的纪念品。

东京：购物天堂（秋叶原的游戏/Shinjuku的CD）；人民善解人意而又彬彬有礼；铁路系统干净有序……



Christian篇

gamespy 记者看东京电玩展

8.KOEI（光荣）

今年恰逢光荣公司成立25周年，那是一个美好的故事：一个男孩子在他生日的时候，深爱着他的女朋友送给他一台电脑作为生日礼物。于是这个男孩子在工作之余就在这台电脑上编出了自己的第一个小游戏，周围的人看到了都纷纷叫好，于是他们就想试着卖卖看吧——没想到居然卖得很火。这个男孩子便和他的女朋友商量把工作辞了自己开公司，男孩子负责开发编程，女孩子负责经营运作。大家一定都已经猜到了：这个男孩子就是后来被称为"三国志"之父的襟川阳一，那款小游戏正是《三国志Ⅰ》，而他和女朋友的那间公司，就是光荣公司。

光荣公司现在虽然在规模上还不能与任天堂、科乐美、卡普空等相比，但已经是全日本最能赢利的游戏厂商之一，并且已经在日本上市。借展会之机，光荣特别在09月26日晚上专门为各国记者准备了一个招待会，与大家同庆光荣公司25周年，地点就在东京迪斯尼乐园。襟川阳一携夫人出席招待会，会上也介绍了光荣公司最近的几款游戏。




共同创业25年的他们此刻在想些什么？





PS2 真·三国无双3——猛将传

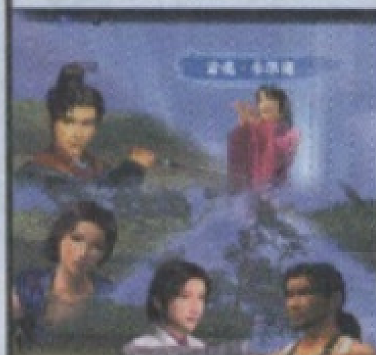
目前光荣公司最火的游戏系列，光荣简直可以用三国题材作出一道满汉全席来了。在这款最新作品中，人物肖像绘制得非常传神，符合《三国演义》小说中的描写，你可以很轻松地辨认出刘备帐下的五虎将。不过……中国的传统题材，却支撑起了一家日本的公司，它一个作品所产生的收益，可能就比我们国内所有的三国题材的游戏加起来的总和还要多，汗……再汗……大汗……实在是汗死了。



参展方式：提供试玩
目前开发完成度：100%
发售日期：2003年09月25日
零售价：4280日元 约合人民币312元
联机情况：不支持

PS2 信长的野望Online

你想亲自扮演日本战国时期的人物、生活在日本的乱世之间吗？这款游戏就可以满足你的愿望。游戏的场景非常忠实地再现了古代日本的建筑风貌，人物的衣饰也很到位。



参展方式：提供试玩
目前开发完成度：100%
发售日期：已发售
零售价：6800日元（客户端，约合人民币486元）+1200日元（约合人民币88元）/30天
联机情况：支持

PC 太阁立志传V

介绍了这么多，终于又看到一款PC游戏。光荣游戏迷们望眼欲穿的“太阁5”预定于今年冬季发售，木下藤吉郎又要开始他的一轮新冒险。不过记者在展会现场并未看到演示动画，在光荣的记者招待会上也没有这段动画演示，因此还不知道游戏的具体情况。



参展方式：演示动画
目前开发完成度：70%
发售日期：2003年冬季
零售价：9800日元（约合人民币715元）
联机情况：不支持



9.BANDAI（万代）

这里最引人注目的是万代将把旗下最著名的三大经典动画片制作成电视游戏，应该很让国内的动漫迷们期待。





PS2 机动战士Z——高达VS泰坦

这是一款机器人对战游戏。

参展方式：提供试玩
目前开发完成度：60%
发售日期：2003年12月04日
零售价：6800日元（约合人民币486元）
联机情况：不支持

PS2 新世纪福音战士

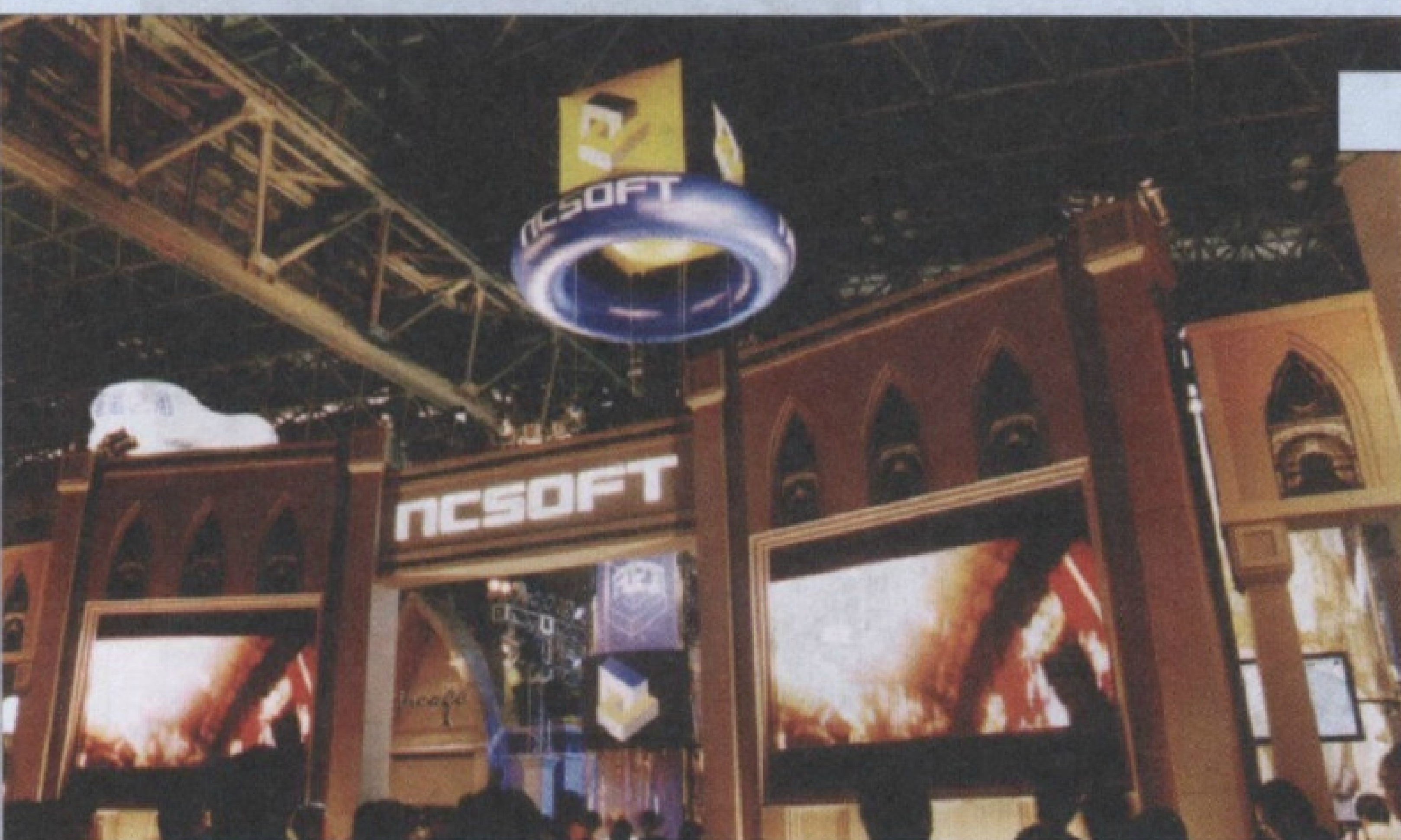
号称完全再现动画片《新世纪福音战士》的世界，玩家扮演真嗣、绫波丽、明日香们驾驶EVA抵抗来袭的使徒，因为时间关系，记者并未观看这段演示，因此对于游戏的具体情况不是太了解。

参展方式：演示动画
目前开发完成度：70%
发售日期：2003年11月
零售价：未定
联机情况：不支持

PS2 超时空要塞MACROSS

这是一款动作射击游戏，玩家驾驶战斗机从MACROSS上起飞迎战天顶星人，场面设计具有来来派风格。

参展方式：提供试玩
目前开发完成度：100%
发售日期：2003年10月30日
零售价：6800日元（约合人民币486元）
联机情况：不支持



10.NCsoft

NCsoft看起来是拉开架势一定要打入日本市场了，它的展位面积很大，而且活动不断，吸引了相当多的玩家参观。本次NCsoft一共展示了三款基于PC平台的网络游戏：《天堂》、《天堂Ⅱ》和ShiningLore。







PC 天堂Ⅱ



游戏的具体情况请参见本刊以前的“前线地带”栏目。

参展方式：提供试玩
目前开发完成度：95%
发售日期：2003年10月27日结束Beta测试
零售价：未定
联机情况：支持



11.PC

ATI专门为PC游戏设立了一个展台，集中用这些游戏来表现自己显卡的素质。不过与电视游戏相比，这些PC游戏数量不多，也没有什么新作品，观者寥寥，因此不再详细介绍，大家可参考本刊以往的文章。

史克威尔埃尼克斯：《最终幻想XI》、JUNK METAL

育碧：《彩虹六号3——雅典娜之剑》

微软：《模拟飞行2004——飞行百年》、《神话时代》

Codemaster：《科林·麦克雷拉力赛3》

世嘉：《樱花大战3——巴黎在燃烧吗》、《音速小子索尼克DX》

卡普空：《地球帝国日文版》







12.中国台湾省展台区

我国台湾省“经济部工业局”组织了6家厂商集体参展，不过总的来说这些厂商所展示的作品无法与那些大作相抗衡，总体素质平平，个别厂商甚至拿麻将游戏来充数。希望来年他们能够有更好的表现。台湾省参展的具体厂商和游戏作品如下，其中乐升科技的《鬼疫》值得关注。

游戏龙科技股份有限公司：《苍龙少年》

昱泉国际：《流星蝴蝶剑.net》

乐升科技：《鬼疫》（Daemon Vector）

爱胜游戏：《哦！有鬼！》（Oh! GhostBaby!）

亿泰利多媒体：《幻境奇缘》

雷爵资讯：《童话》、《万王之王2》



游戏龙科技股份有限公司



雷爵资讯



中国台湾省“经济部工业局”



我国台湾省展区的女郎在为“游戏龙”做宣传。



13.日本游戏培训学校

与E3不同，东京电玩展专门为日本的游戏培训学校设立了一个展区，这是因为东京电玩展向公众开放，这些游戏学校可以借机会宣传自己，扩大生源。在这个展区里，各学校都会把自己学生的游戏习作拿来展示，有些作品的水平还相当不错。今年共有19所游戏学校参展，他们带来的有记录可查的作品就有50款之多，不过由于平台的开放性，其中绝大多数是PC游戏，还有一些手机游戏，由此可见日本游戏产业的发达程度。

特别关注

TECMO 《零·红蝶》 PS2

参展方式：提供试玩

目前开发完成度：70%

发售日期：2003年11月27日

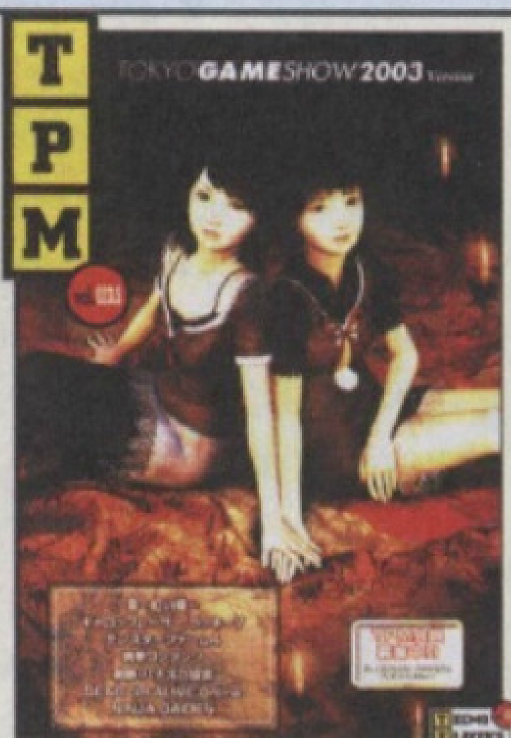
零售价：6800日元（约合人民币486元）

联机情况：不支持

这是TECMO两年前的一款作品《零ZERO》的第二弹，也是一款惊悚恐怖题材的作品，反映一对孪生姐妹天仓茧和天仓零的故事。除了公开的试玩和演示之外，现场还有封闭的内容公布，非常多的玩家排队等候入场观看。一对美丽纯洁、拥有特殊灵力的孪生姐妹，一个从不为世人所知的神秘小村“皆神村”，一件拥有封印灵魂能力的道具摄影机，一场阴森恐怖的祭祀典礼，一群凄美闪烁的红蝶，在这对姐妹中间只能有一个人活着离开那个神秘村庄……从公开演示的情况来看，游戏的画工很精美，悬疑的气氛也营造得很充分，具有大作的潜质，很值得关注。



玩家们排成长队准备入场观看《零·红蝶》的演示。



以上是记者所观察到的一些重点游戏的简要介绍，遗漏的作品当然还有很多，要知道，如果想了解全部500余款作品的详细资料，恐怕3本《大众软件》杂志也容纳不下……

脱颖而出



1.第7届CESA游戏大奖

从东京电玩展创办的1996年开始，CESA就本着“公开、公平、公正”的原则评选每年最优秀的电视游戏作品，到现在为止已经是第7届了。这个奖项的设立为推动日本电子游戏产业的发展起到了巨大的推动作用。从2002年开始，CESA将这个奖项分为两个部分：游戏大奖和未来之星游戏奖。

今年的游戏大奖考察的是从2002年04月01日至2003年03月31日期间在日本国内发行的电视游戏作品。玩家可以在2003年07月20日至2003年09月15日期间登录CESA官方网站进行投票，然后由资深业界人士组成评审团确定最后奖项归属。而未来之星游戏奖则针对那些在东京电玩展2003上公开展出的尚未发售的电视游戏作品，由参加展会的现场观众投票选出。

今年CESA游戏大奖的全部奖项会于10月底举办的颁奖典礼上公布，届时本刊将对获奖情况作出报道。


参观展会的玩家们正在为“未来之星游戏奖”投票。

2.第5届CESA AMATEVR GAME AWARDS

由于东京电玩展上会有很多游戏学校的学生游戏作品参展，为了鼓励他们的积极性和创造性，发现优秀的青年人才，CESA还设立了CESA AMATEVR GAME AWARDS，专门选拔优秀的学生游戏作品。今年CESA在150款候选作品中挑选出10款提名作品，并在09月27日上午11点在展会现场颁发大奖1名、优秀奖1名、培训部门优秀奖1名、培训部门奖3名。



第5届CESA AMATEVR GAME AWARDS颁奖典礼，09月27日中午。

3.WCG日本选拔赛决赛

在本届展会的最后一天09月28日中午11点至12点30分，在现场举办了今年WCG日本选拔赛的决赛，不过仅有《神话时代》一个项目，最后决出4名选手在这个项目上代表日本参加10月12日在韩国汉城开始的WCG世界总决赛。

“游戏无处不在”

2003年09月28日17点整，随着最后一名观众走出会场，夕阳映照下的东京电玩展2003最终落下帷幕。在为期3天的展会当中，共有111家参展厂商租用了1426个展位，记录在案的展出游戏共有508款，超过了1997年秋天东京电玩展的104家参展厂商，为历史最高纪录。共有约15万人参观了本届展会，超过了去年的13万4000人。展会占用了7个展厅，总展出面积约为47000平米。



本届展会的焦点

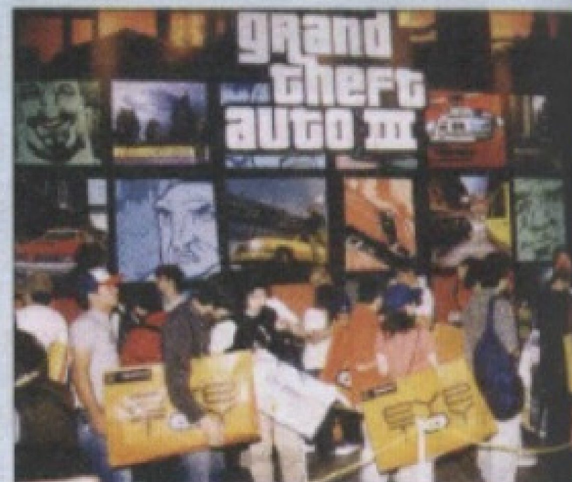
信息技术上的革新包括宽带通信的发展以及手机功能的不断增强，使视频游戏的世界更加丰富多彩。在本届展会上，在线和手机游戏显示出了比以往更加引人注目的增长。在线游戏在去年仅有寥寥数款，而今年超过了50款——它们主要来自于韩国和中国台湾省。而手机游戏方面，去年有36款游戏参展，只占全部参展游戏总数的9%，今年这个数字达到了73款，比例超过了14%。电子游戏方面的新趋势——“游戏无处不在”，表现得越来越清晰了。

本届展会的特色内容

1.日益扩大的展示内容

本届展会增设了儿童区（Kids' Area）、电脑网络游戏展区（PC Online Game Stadium）和桌上游戏区（Table Game Stadium）。其中儿童区必须是儿童和成人一同进入，成人不能单独进入，在其中儿童可以尝试各种适合他们的电子游戏。电脑网络游戏展区则是由Intel赞助的，观众在其中可以使用采用Intel CPU的台式电脑和笔记本电脑体验PC平台上的《天堂II》、《最终幻想XI》、《石器时代》、《银河英雄传说7》等网络游戏。桌上游戏区主要是纸牌和棋类等桌上型游戏，包括国内玩家所熟悉的万智牌。


史克威尔埃尼克斯搬出了一堆史莱姆。



《侠盗猎车手III》的展示室外面排起了长队。

2.不断增强的业界和国际影响

本届展会共有13家海外厂商参展（不包括日本国内的海外投资企业）。韩国3家，包括WCG组委会，其中韩国游戏发展促进局（Korea Game Development & Promotion Institute）携18家厂商集体参展；中国台湾省6家；美国2家；英国1家；中国大陆1家（北京联众）。今年的东京电玩展第一次为游戏开发工具和中间件的提供商设立了新的展示区。在为期一天的TGS论坛2003中，业界各方


守卫在《侠盗猎车手III》小屋外面的黑警探，就是这个感觉。

一起讨论了下一代的手机游戏、游戏开发中所必不可少的角色创建方法、在线游戏的经营之道等等内容。在IGDA（International Game Development Association）的协助下，来自海外的著名游戏开发人，包括诺基亚和N-Gage平台的游戏开发负责人，在本届展会上开设讲座。

本届展会所表现出来的潮流和趋势

1.日本的游戏作品越来越面向家庭娱乐

从1978年《太空入侵者》统治日本到1983年任天堂FC横空出世，当时的那一代高中、大学或者是刚刚毕业的年轻人，如今都已经到了40岁左右的年纪——已经为人父母了。根据日经BP社的一项调查，在目前40岁左右的人群当中，27%的人都有自己的游戏机平台。这项调查也指出，这些人的游戏方式已经越来越从"个人娱乐"转向"与家庭或者孩子同乐"。"与自己的孩子们一起玩电子游戏"的比例在30岁左右的人群中只有17.6%，而在40岁左右的人群中就上升到37.4%。这时，父母和孩子们开始一起享受电子游戏所带来的快乐。

因此，在本届展会上那些所谓的"家庭"游戏软件受到了人们的普遍关注。例如，反映过去20年里男孩子们的漫画和玩具形象的游戏作品或者是过去的年代里那些街机作品的游戏机版越来越普及，而这些游戏的内容都是那些现在40岁左右的人们在自己年轻的时候所熟悉的。本届展会上的许多游戏作品都力图使父母和孩子们都能找到乐趣。

游戏作品的这种家庭化趋势将能够扩展游戏用户的范围并进一步刺激游戏的需求。

2.韩国和中国台湾省的在线游戏大规模参展，日本手机游戏市场成长迅猛

经过直到去年在日本的测试之后，网络游戏在今年将展开全面运作。在日本，宽带用户迅速增长而宽带费用越来越低，在这种情况下，来自于韩国和中国台湾省的那些经验丰富的网络游戏厂商已经做好了开发日本网络游戏市场的准备。

本刊记者的个人观感

与E3相比，东京电玩展更像是一个日本国内的展会。尽管有越来越多的海外记者前来采访，但整个展会除了XBOX以外，几乎没有为外国记者准备英文资料，甚至连展会的主办方CESA为记者准备的展会说明书都是日文版本，这与组委会所宣称的世界上最大的游戏展会的口号并不相符。也许是日本人认为日语已经可以算是国际通用的语言了。从展会现场所展示的内容和各大游戏公司组织的活动以及整个展会的气氛上，记者强烈地感觉到东京电玩展只是为日本国内的玩家和业界人士所筹办的，他们的眼光更多地关注着本国的游戏市场，而众所周知，这个市场是相当封闭的，这从XBOX在日本的惨淡遭遇就可略见一斑。因此，来自于日本国外的厂商并不多。如果东京电玩展希望在规模和影响上赶上E3大展，就必须改变这种状况。

尽管参观人数远远超过了E3，但从展会的整体规模上来说，东京电玩展只有E3的大约2/3弱。在展会所租用的7个展示大厅中，只有4-6厅显得比较紧凑，而1-3厅十分空闲，里面还有相当大的面积是商品零售区和桌面游戏活动区，第7厅是儿童区，更是显得空空荡荡。据台湾省电脑玩家杂志社的社长徐人强先生说，今年的情况已经比去年好多了，显示出日本的电玩市场正在开始复苏。则我们更可以想象去年的情况有多么惨淡了。


日本电视台的女主持人正在现场采访，被记者抢拍了一张。

从现场所展示的游戏来看，记者更感觉到电视游戏与电脑游戏一样，都需要新的突破。纵观整个展会，游戏作品缺乏突出的亮点，绝大部分的电视游戏作品都在重复着过去的老套路，没有表现出什么新意，能给人留下印象的多是经典游戏的续作，新生的公司和作品都很稀少，这一点难以令人满意。很明显，在3D技术方面，电脑游戏仍然拥有着得天独厚的优势，想想看也可以理解——目前最高端的家用3D加速卡的价格相当于最贵的游戏主机的2-3倍，其能力当然不可同日而语。因此，看惯了电脑上那细腻图像的记者很难适应电视游戏的"粗糙"画面。由于操控方式受到限制，电视游戏显得有些千篇一律，操纵人物一路砍杀是最常见的游戏方式，而附带的专用设备则价格昂贵且仅适用于某一款游戏。当然，游戏机操作的简便性是电脑无法相比的，那种"开机就玩"的方式使得游戏机能够被各种年龄层次的人群轻易接受。在硬件方面，本届展会没有什么令人惊喜的产品，三大主机厂商都保持低调：索尼并没有进一步展示其便携机PSP的情况，PS3更是杳无音讯；任天堂没有参展，所以无从了解其下一代主机的详情；微软也没有透露有关XBOX 2的新闻。

PS2仍然是本届展会绝对的霸主。在已注册的全部508款参展游戏当中，有28%的游戏是PS2平台专有的，其次是手机游戏，占到了总数的14.4%。其中最引人注目的就是XBOX作品的大幅下降——XBOX在日本实在是难成气候啊！GBA的作品的绝对数量和所占比例均有下滑，看来GBA的产品寿命已经快到极限了，任天堂急需为它开发后继机种。而PS的大幅衰退则可以理解，PS2如日中天，PS自然就要退出市场了。

从游戏种类上来说，不同于国内电脑游戏的RPG一家独大，动作游戏占据了游戏机游戏的最大份额，达到23.7%，这与游戏机的特点是一致的。其余的具体数字请见附表。

东京电玩展游戏平台比例对比

	2003	2002
参展公司	111	85
展位数	1426	1407
作品总数	508	393
PS2	28.0%	21.6%
手机	14.4%	9.2%
PC	12.6%	12.5%
GBA	6.5%	14.2%
NGC	6.3%	8.1%
XBOX	2.8%	5.3%
PS	0.8%	14.6%
DC	0.2%	0.5%
NEO GEO	0.2%	-
其它	28.0%	13.7%

东京电玩展游戏种类比例对比

	2003	2002
动作	23.7%	19.0%
角色扮演	9.8%	11.1%
模拟	5.5%	5.4%
解迷	4.9%	6.2%
冒险	4.7%	6.2%
射击	3.6%	6.9%
竞速	2.1%	3.5%
体育	1.9%	6.7%
其它	43.9%	35.1%


父母看展，宝宝睡觉……


位于男厕所后面的展会新闻中心，显得有点简陋。

来自于官方的声音

在展会的最后一天（09月28日）下午，TGS活动负责人Yuda Igarashi女士在接受媒体采访时，对于本届展会做出了总结和评价。她说：本届展会的第一天，我们共接待了来自于游戏业界的32000位参观者，这个数字远远超过了去年，非常接近TGS曾经在2001年所达到过的峰值——首日34000名参观者。而本届展会第二天的54000名参观者也比去年多，在过去的4届展会上，观众人数呈现出逐年增长的趋势。

与本年度E3三天共约62000名的参观者相比，东京电玩展三天展期的参观总人数将肯定超过E3，这说明在日本，游戏工业的总体规模已经发展得相当庞大了。当然，E3只对业内人士开放，而TGS的第二、三天都是向公众开放的。

在谈到E3和TGS的不同之处时，Yuda Igarashi认为TGS所关注的焦点之一是利用展会的机会集中向消费者推介游戏，通过提供新游戏和正在开发中的游戏的试玩来影响消费者在未来的具体购买行为，而这正是普通的软件零售店很难提供给消费者的。她同时指出，与美国相比，日本是一个很小的国家，因此很多在美国都需要在E3大展上实现的商业洽谈和会议，在日本可能只需要东京市内的一次小小行动。尽管如此，来自于日本国外的参观者仍然不断增长。

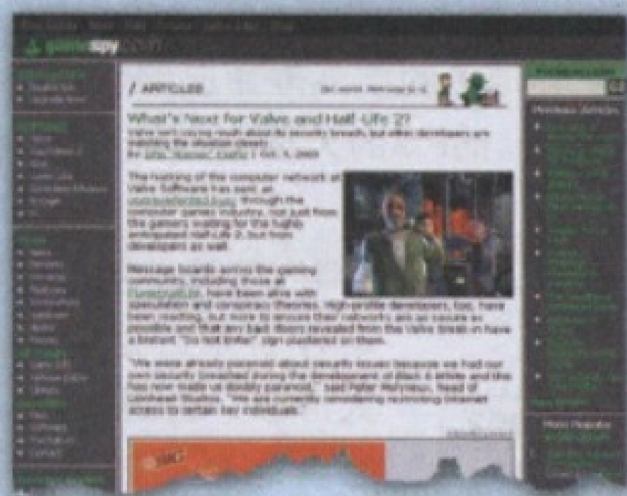
Yuda Igarashi承认业界人士通常都抱怨“对于商务洽谈来说，只留一天的时间太短了，很难完成所有细节”。因此她透露CESA正在考虑将TGS扩展至4天，周四和周五只对业内人士开放，周六和周日向公众开放。但她强调目前在这方面没有任何明确的计划。（根据展会官方网站10月6日公布的消息，2004年的东京电玩展将于9月24-26日举办，仍保持为3天）

Yuda Igarashi认为本届展会上最突出的趋势就是在线和联网游戏所占比重越来越大。有两方面的因素在推动这个趋势：日本国内宽带接入的广泛普及（根据日本政府方面的数字，截至2003年8月，全日本的宽带用户已经达到了1100万户）以及在大型多人在线游戏方面拥有丰富经验的韩国和中国台湾省的游戏厂商大举进入日本市场。

作为家用电视游戏产业的开创者和举足轻重的角色，任天堂却一直都不参加东京电玩展，这种情况在今年由于任天堂的现任总裁岩田聪为本届展会作主题演讲而变得更加引人注目。在谈到这一点时，Yuda Igarashi皱着眉头说即使身为CESA的成员，任天堂也从未参加过任何一届展会，甚至从来都没有说明过它这样做的理由。不过最后她充满希望地表示：“我们一直在努力争取，也许在明年，事情就会发生一些变化。”

视野

GameSpy
2003年10月13日



Valve软件公司的电脑遭黑客光顾一事，已在电脑游戏界引起了轩然大波。对此事触动较大的，除了那些苦苦等待《半条命2》的玩家外，还有开发商。

各大游戏社区网站的论坛被“投机分子”和“阴谋理论”所占据。态度高调的开发商也混迹其中，不过他们所做的，无非是造个声势，在自家门脸上贴块“请勿进入”的牌子，怕的就是自己的网络万一会有什么后门从Valve代码中泄露。

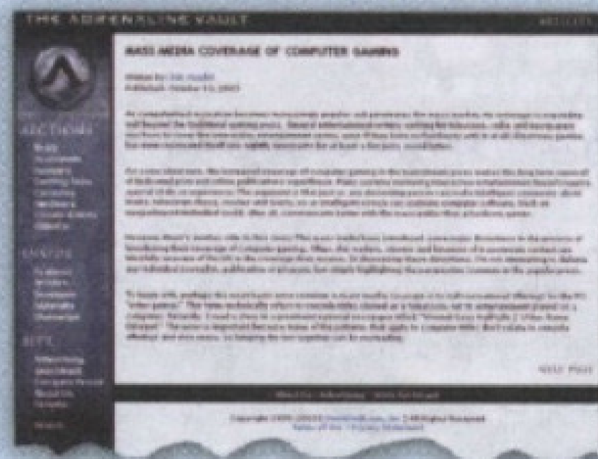
“我们已经为网络安全问题头痛得快疯了。”狮头工作室的彼得·莫利纽克斯说，“因为在开发《黑与白》时我们出过类似的问题，现在Valve事件对我们紧张的神经无疑又是一记重击。我们甚至打算将因特网访问权严格限制在少数几个重要人员身上。”

Ritual的开发总监汤姆·马斯汀对此表示赞同，“我们总是进行年度性的安全评估，但这次突发事件让我们见识了黑客以往所不为人知的特殊手段，这使我们必须对可能出现问题的潜在危险区域进行重新审核。”

“就我所知，所有的开发商都在尽力加强网络安全，因为现在的黑客几乎把矛头都对准了游戏开发商。”史诗游戏的蒂姆·斯温尼如是说。

至于Valve，它在这一过程中一直保持缄默，只有常务董事加布·纽维尔在论坛上贴出帖子，确认公司有安全漏洞，并随即给出了一些事情的细节，呼吁人们提供线索以便查找主要嫌犯。而事故发生后打到Valve公司的几个电话，也没有得到明确的答复。

The Adrenaline Vault
2003年10月13日



计算机娱乐产业日益发展，并逐步成为大众市场的主流。它的覆盖面已远远超过了传统游戏媒体所涉及的范围。以前为电视、电台和报纸工作的常规娱乐作者，如今必须也要了解互动娱乐的态势才行。电视娱乐以一种微妙的形式，在社会上站稳了自己的脚根。

对一些观察家而言，电脑游戏在主流媒体中的大肆侵入，使得平面和线上出版物的长期生存态势遭到了威胁。许多人认为对互动娱乐评头论足无需高深的技能或足够的资历。这种看法的根据在于，任何一个有辨识能力的个体都能对书本、电视、电影和音乐做出智能上的评判，那么，同样一个人对电脑软件做出的评价也应当如此。但事实上，这样一个人和硬派玩家沟通起来的难度，比你我想象中要高。

因此，就有另一种理论出台：大众媒体在对电脑游戏的无所不在，有着报道上的失真。经常，读者、看客和听众在高高兴兴地接受主流传媒的灌输时，不会注意到他们接受的信息是否有所偏颇。这是目前通俗媒体的普遍观点。举例说明，最常见的就是“电子游戏”一词的使用，它应该特指电视游戏，而很多场合它也被用来泛称电脑游戏。在一家有名的国家级报纸上就刊有《维望迪声称电子游戏〈半条命2〉跳票》的文章。这种错误常常导致人们对电脑游戏和电子游戏两种领域的混淆，使他们在认知上产生偏差。

尾声

3天的展期转瞬即逝，而光怪陆离的展会内容和喧嚣繁华的东京都市给记者所带来的冲击和感受又怎能是这短短十几页的内容所能涵盖的？在展会结束的那一天晚上，记者最后一次来到日本会展中心，白天拥挤的人潮早已散去，会场里震耳欲聋的音乐也飘散在空气里面，展览大厅空无一人，只有巨大的广告牌在秋风中孤独地亮着，那上面分明写着本届展会的副主题——



Future in Control.（未来尽在掌握）

GameSpot 2003年10月12日



我们都知道，如今的游戏已开始变味，现在很少有哪怕一丝的原创精神存在。他们无耻地相互剽窃构思，开发商和发行商更想要快捞一笔，而不是做出一款真正意义上优秀、独特的作品。这种话题，我们不止一次地听到过，从朋友那里，从因特网的论坛那里，也许从某个不知疲倦的游戏编辑那里。

这种悲观情绪是很可笑的。假如有人认为，我们的行业已缺乏原创精神，没有了脱颖而出的光芒，那么他明显是在扯淡。假如你一个劲地抱怨，哪里会有时间去注意真正的变化正在悄然发生？

若是有什么行业对创新和新事物抱接受和欢迎态度的话，那也只有游戏业。若是有什么消费群要求创新、要求新事物，那么他们一定是玩家。我还从来没有看见过在哪个行业里，会在诞生到发展短短的一个阶段里出现如此多打破旧习的尝试。有些人会以为游戏业成功的典范就是紧跟现有潮流，用现成的技术和构思开发作品，拣上一个不吃力又讨好的便宜。但事实——确切地说是销售数字——却正好相反。

游戏是无需在袖口上打上原创字样的。它们不会嚷嚷着说：“嘿，瞧这儿，我才是与众不同的！”南梦宫的《杀戮按钮》允许玩家从掩体后朝外盲射。虽然这种游戏方式效率低，但却有效地保障了主角的安全。这一游戏性和作品整体结合得非常好，我相信之后的开发商一定会群起而仿效之。假如没有经过吹捧，游戏的出色之处一样能凸显出来。并不能说你没有注意到创意，它们就不存在。这是我的观点。

Gamasutra 2003年10月12日



游戏世界里最荒唐的事情是，没有什么办法可对付在网络游戏里作弊的家伙。人们认为，由于玩家控制着硬件，因此玩家也就能编辑代码，把他们认为有用的“特性”加到游戏里去。迷宫里的隐藏区域可变得清晰可见，普通武器只要点一下就能变成了不起的宝物。

由于一遍又一遍地听到有人不停地抱怨，我对类似的事情也产生了兴趣，并写就了《线上游戏监管》一书。谁都知道，把编辑器交给一个聪明的玩家，这是很危险的事情。他们立刻就会忘记，利用技术和编程，作弊行为是完全能被扼杀的。令行禁止，让所有人以公平的姿态玩游戏，不是一件简单的事情，但也并非不可能。

其中一种最简单的方法，就是让作弊的玩家无法读取网上的MOD包。他们的程序端会反复检查每一段代码，以确保玩家执行的是正确的版本。而更好的办法就是运用加密技术。最早人们研究是否能通过电话线，来替那些互相不信任的人组建一个叫做“心智扑克”的纸牌游戏世界。现在的P2P就类似于这种算法，但是却更值得信赖。没有了固定的服务器，游戏开发也就少了一个已知的隐患。有些算法可让对象无法得知程序的下一步执行，它适用于迷宫较多的游戏。

大部分大型多人网络游戏都靠中央服务器来对抗作弊。它也许很有效，但在硬件预算上不是谁都能负担得起的。然而采用程序算法来实现防修改功能就要廉价得多。对游戏开发者来说，使用程序算法能预防作弊，另一方面，它们也许能为游戏设计师解决一些代码上的难题。

游戏新闻眼

■本刊记者 古留根尾·我我神

新闻头条

任天堂率先进入中国市场

■本刊记者 古留根尾·我我神

2003年9月24日，中国神游科技有限公司（iQue Ltd.）和任天堂有限公司（Nintendo Ltd.）同步发表联合公告，宣布正式在中国引进电视游戏主机，实现国内电视游戏产业初步突破。

一系列名为"iQue神游"的电视游戏主机，会在一段时间之后同中国的消费者见面。这些家用游戏机具有先进的图形处理技术、可升级的操作系统，同时具备上网功能。与此同时，大量的中文游戏软件也会配合硬件需要，在市场上同步出现。据悉，神游的最终战略计划，是要让由中、美、日合作，甚至中国独立开发的高品质电子游戏产品跻身国际主流市场。

神游公司是由美国华裔科学家、管理学家颜维群博士（Dr.Wei Yen）和日本任天堂有限公司于2002年以美日对等方式投资成立的电子游戏及智能公司，双方投资内容包括资金、技术、专利和软件版权等各类资产，其投资力度相当于任天堂在北美市场的规模。公司位于苏州工业园区，主要开发提高现代家庭生活品质的优秀电子产品，并凭借自行开发的软、硬件物流和电子商务系统，以一体化模式运营。

据记者了解，被称为"神游机"的家用主机在10月中旬开始发售，价格为498元人民币。初期将在北京、上海、广州3个城市推出，主要使用之前的N64旧款游戏，同步推出的所有作品都将会进行汉化。游戏软件的销售方式和以往不同，玩家要向购入主机的专卖店支付48元，然后再把游戏下载到半导体记忆卡中进行游戏。记忆卡采用的是强化了安全性的大容量NAND型闪存（通过电子信号的可擦写记忆体），普及型预计容量为64MB。根据任天堂社长岩田聪的说法，使用这一方式的原因，是不会有库存和运输的麻烦，同时也解决了盗版和资金回笼的问题；此外，考虑到中国内陆地区的收入水平和日本以及欧美相比还有所差距，因此这样的销售方式可使产品更好地普及。

相比起预计年内在中国市场推出PS2的索尼，以及还没有打算在中国推广XBOX的微软，任天堂是第一个进军中国的游戏机厂商。而一旦电视游戏的市场成形，中国就会成为继美国、日本之后，第3个拥有电视游戏完整产业链的国家。

像素软件发展正热



作为国产游戏，像素软件的《刀剑封魔录》及其资料片《上古传说》在国内取得了较好的销售业绩之后，其海外版也在日本、韩国和泰国陆续上市，欧洲与北美地区也将在不久之后开始发行。

另外，该公司采用自主研发的3D引擎开发的网游《刀剑Online》也将在年底之前进行内部测试，明年上半年公开测试。据像素软件的管理层透露，该公司已收到了代理运营公司搜狐的第一部分签约费，金额在100万元以上。

盛大要你的CG



由上海盛大网络发展有限公司发起并主办，AUTODESK公司（3DMAX母公司）、中国青少年网络协会协办的"盛大杯——首届《传奇世界》CG艺术大赛"正式开赛。由于《传奇世界》推出后同时在线人数已突破30万，盛大网络决定以组织CG艺术大赛的方式，试图让本土游戏充分承载中国文化的宣传作用。本届大赛面向国内CG制作专业人士（包括2D、3D等所有计算机图形设计人员），及有志于从事CG制作的爱好者。盛大网络将聘请国内图形图像领域权威人士作为大赛评委，并为大赛获胜者设立总价值高达10万元以上的奖品。比赛细节及投稿相关事项，请查询http://cg.woool.com。

《游戏任我行》正式开播

一款新的电视游戏栏目《游戏任我行》于10月21日起在北京电视台8套正式开播。这一栏目将全面整合业界资源，跨越不同游戏平台，关注游戏本身及其衍生物，报道玩家动向并提供互动服务，全面深入地诠释一个广义的游戏概念。该栏目的播出时间是在每周的二、四、六的中午12点整，每期30分钟，重播时间是在当日晚间11点40分。喜爱看电视游戏节目的读者们记得收看。



TOM进军网络游戏

门户网站参与网络游戏的运营已不是什么新鲜事。目前，门户网站在网络游戏方面的运作已不再处于磨合期。有消息称，TOM已定下代理网络游戏的

第九艺术

"当黑客们侵入Valve软件的电脑系统中时，他们不但窃走了《半条命2》的源代码，同时也将游戏地图和其他足以拼凑出一个可玩版本的游戏组件一并复制。在代码泄露5天后，黑客们放出了现在我们看到的版本。"

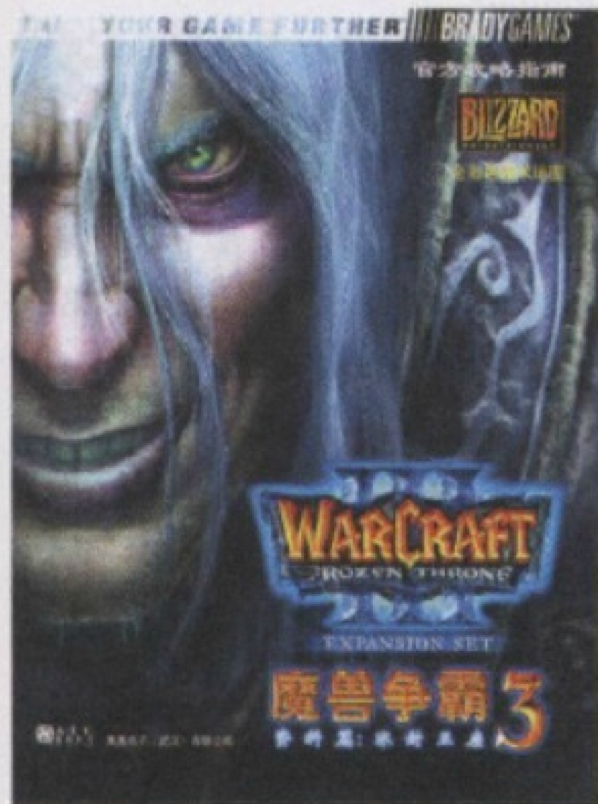
——CNN

"我的全家都在玩《仙境传说》，包括我的老婆、儿子和女儿。我睡觉的时候，他们就帮我看服务器。"

——智冠总裁王俊博谈《仙境传说》刚进入大陆时的景况

时间，预计会在今年年底之前完成准备工作。据悉，TOM在此之前已考虑了一年多的时间，打算在近期正式公布该消息。和目前大多数运营商一样，TOM即将代理运营的，也会是一款韩国网络游戏。

《冰封王座》官方指南出版



奥美电子在全国同步推出了《魔兽争霸III——冰封王座官方攻略指南》。该书包含全彩战术地图，列出了合适的进攻路线，敌人营地、中立单位、雇佣兵和魔法物品的位置；详细的任务策略，对必要任务和可选任务以及以兽族为背景来制作的奖励战役给出相应的指导；对种族、新单位建筑，以及娜迦族和达拉内尔族等作了一定的介绍。此外，对多人模式下出现的中立单位和物品也有介绍。最后还附录了来自暴雪公司职员关于Battle.net的忠告和建议。该书内含1CD，售价38元，并有800电话防伪标记。

晶合公司东北峰会日前召开

继华东经销商大会之后，晶合时代公司在沈阳召开了东北地区经销商大会，同东北三省经销商与各级渠道代表共同探讨行业未来的发展。据悉，本次会议为期两天，旨在加强晶合公司与各地方经销商之间的联系，以及同东北地区软件渠道的沟通与合作。



数码GAME

720/900：在东京电玩展上公布的PSX，由一台PS2、硬盘和DVD烧录机组成。160GB硬盘版本的售价720美元，250GB硬盘版本的售价900美元。

64 405：10月1日时，GameCube在美国的销售业绩超过了PS2和XBOX。根据主要零售商的数据，刚刚降价到99美元的GameCube目前已在美国售出64 405台。

《人间》外测突破3万



为防止可能发生的网络瘫痪，北京华义专门为其运营的网络游戏《人间》增添了多组服务器。《人间》是由国人自主开发，以中国传统武侠为背景的网络角色扮演游戏，它吸纳目前网络游戏的多种特点，融合了婚姻、帮派、实时打怪、PK、自创骑宠、城市建设、技能合击等系统，以安史之乱时的唐朝为舞台，结合少数民族文化架构出Q版武侠世界。在国庆期间已正式外测的《人间》，目前同时在线人数已突破3万。



公告板

新天地就《盟军敢死队3：图文详解攻略》一书的严正声明

近日，有消费者向我公司反映，在市场上出现了一本名为《盟军敢死队3：图文详解攻略》的假冒伪劣书，并配以一张光盘销售。新天地互动多媒体立即就此事开展了一系列的调查，特严正声明如下：



市场零售价25元，书名为《盟军敢死队3：图文详解攻略》以及配套之光盘名为《盟军敢死队3》的套装系个人行为，新天地互动多媒体没有向此书和光盘提供任何资料，其制作、出版、发行也与我公司毫无关系。

其攻略封面盗用了新天地互动多媒体享有版权的《盟军敢死队3——目标柏林》的产品包装主题形象，并以"盟军敢死队3：图文详解攻略"作为书名，且在封面显著位置标明"权威攻略集"。此书进入市场时，《盟军敢死队3——目标柏林》的正式产品尚未在国际上发售，而该书的内容部分还收录了《盟军敢死队》系列游戏前作的关卡攻略。而由南开大学电子音像出版社出版的配套光盘（光盘号：ISBN 7-900628-75-X/TP·75），也未经新天地互动多媒体授权，将《盟军敢死队3——目标柏林》的官方试玩版非法收录其中。



综上所述，我公司严正声明，《盟军敢死队3——目标柏林》（Commandos3：Destination Berlin）是北京新天地互动多媒体技术有限公司在中国大陆地区正式代理的游戏软件产品，未经我公司书面授权许可，任何组织、公司和个人不得擅自将《盟军敢死队3》官方产品包装、海报、产品宣传广告及发布的文字资料等用于商业用途。对于类似上面这种扰乱市场、欺骗消费者，严重损害消费者利益的行为，新天地互动多媒体将保留追究其法律责任的权利。

为了帮助广大用户更好地分辨各种盗版及非官方产品，新天地在《盟军敢死队3》系列产品（包括游戏软件及官方攻略书）上使用了数码防伪标签技术，用户在购买后揭开标签拨打800免费电话便可立辨真伪。

WCG总决赛展望——WCG系列报道之四

■本刊记者 Littlewing

国庆长假尚未结束，从10月7日开始，中央电视台为参加汉城总决赛的中国代表队参赛队员们举办的"CCTV中国电子竞技中国之队集训营"在北京数码大厦正式开营。记者对训练营进行了跟踪采访。7日早上首先是心理学讲座，主办方请到了专门的大学心理学讲师为所有队员进行针对性的赛前心理辅导。而今年中国区总决赛中不幸被淘汰的原WCG 2002中国区FIFA冠军陈迪和其他项目的顶尖选手作为参赛队员的陪练对手也参加了讲座。奇怪的是，在陪练的选手中，只有CS项目中国区冠军deViL*United的对手是和其他队相比实力明显相差很大的清华U队。从7日下午开始，所有参赛队员们的训练课正式开始。在为期3天的时间里，所有参赛队员均进行了密度很大的练习和比赛。因为对手实力过于悬殊，deViL*United训练中赢得很轻松，于是在8日下午加入了队友的团体配合练习。而星际、魔兽和FIFA项目的选手们均是棋逢对手，比赛由于强度大、节奏快、质量高而显得紧张激烈。尤其是马天元（MTY）和沙俊春（PJ）、陈迪和李君的再次对话，令观者无不拍案叫绝。短暂的训练营使得选手们的状态在赴韩参赛前得到了适度的调整，特别是心理讲座对队员们参加大赛尤其有益。

10月10日，所有中国代表队队员从首都机场登机前往汉城。

截至本文完成时，我们的WCG远征军到达了汉城的奥林匹克公园，开始向他们征服电子竞技世界的目标发起冲击。

本次WCG总决赛的分组抽签已结束，就让我们来看看各个项目的出线形势。

FIFA 2003项目共有48位选手参赛，分为8个小组。由于FIFA 2003的国际比赛很少，我们对国外选手的水平难下定论，很难对分组形势作出估计。从以往两届WCG来看，韩国选手在FIFA 2003项目上的表现都是参赛选手中最出色的，而本次WCG中国队的3名选手都与韩国选手分在了不同的组，加之FIFA 2003也是中国队实力较强的项目之一，如果选手发挥正常的话，小组出线应该不成问题。

《星际争霸》项目共有58位选手参赛，共分8个组。由于上届冠军SlayerS_BoxeR对本次总决赛不允许上届冠军直接参赛的制度不满没有参加本次WCG，冠军的归属变得扑朔迷离。其中A组的德国选手[pG]FisheYe和韩国选手Silent_Control实力明显高出同组其他选手，出线应该不成问题，而B组的Grrr...一年以来极少出现在竞技大赛的赛场上，这次轻松打入总决赛，宝刀未老，有望杀入16强。中国选手W.Y.W.被分在了实力最强大的C组，与他同在这一组的法国选手Elky是上届WCG的亚军，加上加拿大的著名选手Smuft和同样来自德国[pG]战队的Cope[pG]、W.Y.W.出线机会及其渺茫。中国冠军LinYu)Pj不幸与本届夺冠大热门、世界星际爱好者无人不知的H.O.T.Forever分在了D组，幸运的是同组其他选手的实力并不出众，虽然不排除有个别不了解的选手会造成一些麻烦，但LinYu)Pj如果能展现出自己的全部实力，应有望以小组第二的身份出线。E组的MTY遭遇了韩国选手Ogogo，但今年MTY状态颇佳，在同组其他选手实力偏低的情况下，MTY和Ogogo争夺小组第一也并非不可能。F、G、H3组除了G组的Zelias实力较强以外，其他选手能力平均，出线形势难以预知。总的来说，今年《星际争霸》项目中国队的分组不甚乐观，一局失误就可能让他们止步小组赛。

每届WCG上亚洲选手在即时战略游戏上的成绩都非常出众，但CS、QuakeⅢ等第一人称射击游戏项目却一向是欧洲选手的天下，与擅长统筹规划、细致操作的亚洲选手不同，他们对于这种要求精确度、反应速度的游戏更为热衷。中国的deViL*United战队被分在了H组，这一组最强的队伍当属来自丹麦的Team9，他们吸收了原Lvl队的队员，整体实力非常强大。其他参赛队伍名气似乎不大，但也并非碌碌无为之辈。瑞士的JP刚刚获得ESP冠军，波兰的SpecSter则是波兰国内最强的队伍，而保加利亚的cNc曾在AMD PG 2003的比赛中获得季军，可以说deViL*United出线之路将非常坎坷，即使他们以小组第二的身份出线，也将遇到A组的第一名——最有可能是奥地利的e2sports或者西班牙的eu4ia，取胜机会更是渺茫。如果deViL*United能取胜，在八强战结束之后他们将要遇到北美第一的战队3D或世界最强战队SK，基本上不存在取胜的希望。从deViL*United在中国区预选赛上的表现来看，他们的整体配合远不如个人技术，加之他们是首次参加国际大赛几乎没有同类的比赛经验，所以我们对deViL*United的前途并不抱太大希望，如果能从强手林立的H组杀出，就已超过我们的预期了。

如果把CS这样的团体项目排除在外，参赛人数最多的恐怕就是《魔兽争霸Ⅲ》的比赛了。共有76名选手角逐本次WCG总决赛《魔兽争霸Ⅲ》项目的冠军，他们被分成了16个小组。A组的8da.2k在国内的预选赛上就展示出了精湛的技艺，同组选手除了丹麦的G.Kanadan[rR]以外，并没有太多强手，从5人中出线应该在情理之中，8da.2k甚至可以争夺小组第一，为自己后面的比赛争取有利的形势。而另外两位中国选手Lion.Suho和Soz.Magicyang都将面对来自俄罗斯强队Orky的队员，其他同组选手则不足虑，在不发生太大冷门的情况下，中俄选手将是这两组出线权的最有力竞争者。本次大赛中，[pG]战队和4k战队的选手颇为抢眼，几乎每个组都有他们的身影，而曾缔造战网神话的传奇人物4k_TillerMaN所在的D组，更是成为众人关注的焦点。总的来说，我国选手在这一项目上小组出线应该不是太难，他们的初步目标应该是小组第一。对于Soz.Magicyang来说，他的下一轮对手很可能是韩国选手，以他在亚洲战网上丰富的作战经验，更进一步也在情理之中，而8da.2k如果能以小组第一出线，将迎战最弱的P组的第二名，继续晋级不在话下。对于Lion.Suho来说，如果不能拿到小组第一，就将在第二轮遭遇B组的第一名，不出意外的话将是来自保加利亚的顶尖高手SK_Insomnia，这场战斗的胜算实在是小得可怜。所以，如果中国选手能在小组中取得第一的话，后面的道路将相对轻松许多。



网游市场竞争激烈，《天堂》拱手让出最高同时在线人数冠军宝座

刘言飞语

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

去年下半年，协和国际宣布其经营4年多并已建立口碑的《次世代游戏情报》杂志停刊。当时大家就台湾省游戏杂志市场的发展有过诸多讨论，并纷纷"预言"下一个撑不住的将会是谁。没想到时隔一年，曾为台湾省四大专业游戏杂志之一的《新游戏时代》（以下简称SGM），已于10月8日无预警宣布暂时停刊。据SGM的官方说法是，在实销不振、渠道成本居高不下以致无利可图的情况下，他们需要暂时停下脚步来进行仔细评估与检讨，预计在未来的一个月内就能作出最终决定。不过，从SGM编辑部高层自费经营的"史干麦大陆游戏论坛"的部分帖子来看，目前该杂志续存的机会并不十分乐观。

回想当年第三波有意筹办这本杂志时，笔者正好在该公司的游戏部门任职。事隔10年后听闻此讯，虽不意外，但心里还是有点为SGM感到惋惜。其实早在多年前，也就是网络风潮爆发而网游市场才刚萌芽时，网络上量大、时效快、多元化又随手可得的信息，便已开始对台湾整个游戏杂志市场产生冲击。当越来越多的玩家纷纷前往高互动性的网络论坛讨论并发表心得，而稍具外文能力的人亦经常直接上国外网站阅读最新游戏新闻时，相形之下，游戏杂志的吸引力自然大幅衰减。然而，这还不打紧，真正要命的是，网游兴起后单机市场急速萎缩，快活不下去的单机游戏厂商自然会大笔删除广告预算，此情形令游戏杂志的营运立刻受到了沉重的打击！之前业内甚至传言，曾有杂志为拉广告而不惜在部分内容的客观性上作了妥协。那么，试着让杂志改为报导网游情报如何？目前市面上以网游为主题的杂志一堆，竞争更加激烈，如果没有特色或是没搭上高人气产品的讯息，想要维持一定的利润可不容易。

不仅游戏杂志个个惨淡经营，台湾省网游市场现在也已开始进入微利时代。一些厂商不重开发而大量撒钱抢代理、炒行销使成本居高不下，再加上市场逐渐成熟后产品的数量大和类型多养坏了玩家的胃口，如果又无法成为同时在线人数至少10万的热门一级产品的话，每款游戏的获利当然很容易就成为微利或甚至有所亏损了。此外，网游市场的变化快速，一个决策错误，动辄百万、千万投下去的金钱可能几个月内立刻烧光不见。像管理风格曾在网络上遭人批评的游戏橘子，除了海外投资失利造成巨额亏损拖累母公司外，该公司的金母鸡《天堂》也已应声跌下最高同时在线人数的冠军宝座。近期内，橘子除了大量裁员、重新调整组织架构及营运重心外，转投资的研发公司电码数位也惨遭关闭的命运。

另一家暑假过完就笑不出来的公司是华义。不久前该公司才风风光光砸下1000万台币请来天后级唱将张惠妹代言A3，不过打着韩国限制级游戏旗号的A3并未因阿妹的超人气而创下亮眼佳绩，其最高同时在线人数并未冲破3万，与预期落差甚大。据报道，华义会在光辉的10月里裁掉80名员工以降低营运成本，并且也会重新对各营运据点的定位进行检讨。

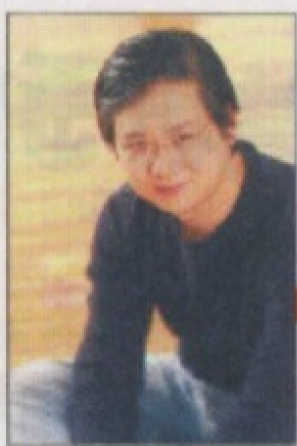
坦承曾误判形势而太晚进入网游市场错失商机的第三波，其实花了不少心血经营线上休闲游戏，像成长快速会员数已达70万并号称是该公司金母鸡的《戏谷麻将馆》即为代表。不过该公司在网游的主流市场中，大概也只有《龙族》能跻身最高同时在线人数2～5万人的二级产品之列吧。像这样的成绩，对曾是台湾省最大游戏代理商的第三波来说，显然不能算好。该公司早在去年便宣布要并入母公司宏碁旗下，以期能降低营运成本，增强未来抢夺市场的竞争能力。今年年中，其股东会议已同意以换股的方式在8月底正式成为宏碁100%持股的子公司，并且对组织进行调整。

至于按部就班顺利荣登网游霸主宝座的，当然就是老字号的智冠喽！该公司旗下游戏新干线所代理的《仙境传说》，在9月中旬会员人数已达237万人，同时最高在线人数亦突破了20万大关。智冠几年前转投资的中华网龙和游戏新干线，如今都已进入了丰收阶段。另一方面，9月底智冠在东京电玩展上展出的《魔法三国志》反应也不错；一般认为智冠可能会与去年曾投资该公司1亿台币的日商三菱集团合作，通过三菱旗下的行销通路网打入日本市场——想必将不会步上橘子单打独斗、躁进失利的后尘。如此看来，尽管总有一堆人没事就会痛骂智冠产品的品质不够理想，但就该公司目前的实力和声势，恐怕在台湾网游界的龙头宝座上还会坐上好一阵子哩。

全美电脑游戏销售排行榜（9月21日到9月27日）

排名	游戏	发行商	价格
1	荣誉勋章——联合袭击：突出重围	美国艺电	22美元
2	命令与征服——将军：零点时刻	美国艺电	26美元
3	家园2	VU Games	41美元
5	灰鹰——邪恶元素神殿	Atari	50美元
6	模拟飞行2004——百年飞行	微软	53美元
7	模拟城市4——大塞车	美国艺电	20美元
8	模拟人生——超级明星	美国艺电	30美元
9	模拟人生豪华版	美国艺电	42美元
10	命令与征服——将军	美国艺电	40美元

记者点评：大满贯还是属于EA的。在不景气的时段将中小型制作小组进行收编，并且靠已有的知名作品继续巩固市场，美国艺电已做到了无处不在。基本上，只要是拳头产品，只要颇受好评，EA就会疯狂地给游戏出资料片，挖掘其潜在价值。《模拟人生》系列如是，《荣誉勋章》系列也如是。相反，一些真正出色的作品，在榜上就稍显冷落。《绝地武士——绝地学院》是近来少有的优秀作品，无论你是不是《星球大战》的爱好者都应该尝试一下。《家园2》的表现差强人意，既没有续集作品常见的疏漏，也没有做出能超越自我的进步。对它的评价一般都是——"更漂亮了"，除此以外无他。唯一让人感到不满的应该就是《灰鹰——邪恶元素神殿》。这款改编自经典二版龙与地下城冒险模组为背景的游戏，和之前的《狮心皇》一样，似乎只是一个半成品。不仅在规则上有很多出入，游戏本身的Bug也是不断，让许多忠实的纸上角色扮演玩家大呼不爽。当然，这也是仁者见仁，智者见智的事情。说起来，谁又依着排行来按图索骥？真正的快乐，往往是从那些榜外的游戏中得到的，不是么？



电视游戏的本地化

■上海 叶伟

本地化，Localization，它对很多玩家来说既熟悉又陌生。

说熟悉，是因为几乎所有的当地玩家即所谓的"Local"，都希望能玩到以他们所熟悉的语言表现出来的游戏，正如绝大多数观众只有看译制片才能明白原作内容一样，玩家最需要的，也正是那些"译制"过的游戏。

然而对于许多人来说，他们所了解的游戏本地化过程，仅仅只限于翻译这一个部分。确实，从表面上看，翻译的结果对于玩家而言给予了最直接的刺激，因此给人留下的印象也最深，但实际上，把这个结果展现在玩家面前的过程并不如人们想象中那么轻松简单。

游戏在本地化过程中的主要工作，除了文本文件的翻译外，还会根据具体项目的需求，进行贴图更换、配音、代码修改甚至游戏性修改。而与PC游戏所不同的是，电视游戏在本地化制作时所遇到的问题与困难往往更大。

目前的本地化制作大多是由第三方来完成的，而一些大公司为了保证产品质量也会在公司内部建立一个专门的本地化部门来负责所有的游戏本地化工作。但无论采用哪种手段，负责担当本地化工作的大多都不是原来的开发小组。标准的本地化做法，一般都是原游戏开发组提供源代码、所有数据、编译器以及相关文档，由本地化小组在短时间内完成。

由于牵涉到双字节问题，加上Console游戏主机都是固定的硬件架构，在做欧美游戏的亚洲版时所遇到的麻烦往往会更多一些。

虽然近期这种情况得到了不少的改善，但现在仍然有许多欧美游戏的引擎都不支持双字节（Unicode）字符显示，所以通常本地化小组会制作一个通用的Unicode支持引擎，以便可以加入到不同的引擎场合（当然会根据具体情况而稍作改动）。

由于文字量的增加，亚洲版的游戏往往要比欧美版略大——这并不是问题的关键；关键是，每关游戏的内存使用量也会相应有所增加，而根据引擎、贴图支持情况以及数据的读取方法不同，这个增加量可能从300kB到1.5MB不等。

300kB对很多人来说几乎不算什么，但对电视游戏有时却是致命的。Console游戏主机采用封闭的固定架构，游戏在开发时往往都会对内存使用情况作最大限度的分配，以达到游戏最高的表现力。所以，进行本地化制作的部门往往会发现游戏已无足够空间给双字节文字留下。有时虽然空间留有余地，但那往往是为了保证内存泄漏不给自己带来过多麻烦的保留地，随意动用往往会造成预料之外的后果。

常用的办法是，修改文字贴图以及游戏的贴图支持引擎使得文字贴图所占用的空间尽可能小；除此以外，有时本地化小组也会简化一些游戏贴图以获取更多的可用空间。但本地化工作常常受到时间与成本的限制，所以在很多情况下，当小组遇到内存麻烦时，他们往往使用替换语音的做法作"最简单的本地化"。

稍有经验的玩家们经常可看到这样的例子：在一些日文版的欧美电视游戏中，从菜单到游戏内的文字都仍然保持英语，只有语音部分作了翻译。这正是这种"简单本地化"所带来的结果。

日本有着非常出色的配音演员，但这并不意味着你总能找到自己想要的或者合适的人选，而且在日本声优也是一个收入颇丰的职业，这意味着配音的成本通常也会很高。正如中国绝大多数电影爱好者推崇原版片带字幕的引进方式一样，日本以及亚洲其他地区的绝大多数玩家也希望能看到原汁原味的仅仅加入了字幕的欧美游戏。

给游戏加入字幕有时和DVD一样简单：如果游戏中的对白和情节都是发生在预渲染动画中的，那么你真的非常幸运，只要把字幕加入动画中重新渲染一遍就行了。不过，随着游戏主机机能的大幅度提高，以及好莱坞式电影化的使用，越来越多的游戏把情节和对白放在即时动画中来表现，这就给字幕工作增加了不少难度。

从理论上来说，游戏中的每一句台词都有一个唯一的ID，所以当引擎调用这个ID的同时，在屏幕上显示相应的翻译文字并不算太困难。由于翻译文字的语序、文法和字长与原文差别会很大，如何正确地断行、确定每行正确的显示时间长度就变得尤其重要。

有时候游戏中的对白还会和游戏性本身相关。比如在Ubi的间谍游戏"Splinter Cell"中，主角Sam可通过激光窃听器偷听到在隔壁房间里的对话。由于这个偷听的动作是即时的，玩家可随时终止窃听过程，而所听到的语音自然也会随之终止。

对于这个Game Play，采用字幕的方式往往很难模拟。有时因为语序的关系，翻译后的文档会把对话者尚未说出的对白放在前面，而把已说完的放在后面，因此就算发生了什么情况Sam被迫中断窃听，玩家也有可能了解到对白的主要内容，窃听本身的紧张感就减少了很多。而根据距离远近决定偷听清晰与否的趣味性也很难在字幕上再现。

对于这种情况，通常就要采用配音的方式来解决。我们的游戏设计师和程序员还实现了一种可根据距离远近来变化字幕字体大小的功能，这使得窃听的游戏性借助字幕最大程度地还原了。

傲世三国II 试玩体验

■本刊记者 Littlewing

游戏类型	即时战略
制作公司	目标软件
发行公司	连邦软件
上市日期	2004年第二季度
编辑期待度	

作为第一款正式打入国际市场的本土原创游戏，《傲世三国》受到国内外玩家的广泛好评。经过长期的筹备和制作，这部经典国产RTS游戏的续作《傲世三国Ⅱ》终于浮出水面。当我们得知《傲世三国Ⅱ》的开发完成度已经接近80%，便决定亲自去目标看个究竟，向大家报告这款游戏的最新动向。

出众的画面表现

目前游戏的Demo版本只有5个关卡，"魏"这一关讲述的是曹操的成长历程，它的背景是雪中的洛阳城。目标软件历时3年自主开发的GFX 3D引擎为我们展示了相当惊人的图形效果，骑兵的战马在城中疾驰激荡起片片雪花，而雪地上也留下了清晰的脚印。城内因战事燃烧的民宅冒出滚滚浓烟，与乌云混合在一起。须臾，雪霁天晴，而在阳光下，攻守双方早已展开气势恢宏的攻防战。天气的变化不仅是增加游戏乐趣的噱头，也将对部队的行进、法术和策略的使用等造成直接或间接影响。虽然天气变化可能会在多人对战中对平衡性产生影响，但《傲世三国Ⅱ》更强调的是游戏的乐趣，就好像《魔兽争霸III》为了联机对战的公平而不得不放弃最初设计的水战一样，目标的策划可不希望错过"天气变化"这一以往RTS游戏从未引入过的因素。

《傲世三国Ⅱ》的场景设计采用真实比例的写实风格，游戏的场景均采集自各地古建筑的原型，式样古朴、色彩艳丽。在同一场景中，能容纳数百名士兵的大混战，完全重现了三国乱世恢弘庞大的战争场面。这其中最令人赞叹的就是火箭的效果，当数十名弓箭手在将领的指挥下用火箭齐射时，场面蔚为壮观，连绵不断的火箭雨点般降落在敌人的阵地，中箭的敌军在火中辗转哀鸣，最后被烧成一堆焦炭，那种畅快淋漓的感觉决非语言所能形容。

独特的武将系统

其实早在《傲世三国》时，目标软件就提出了"武将"的概念，但当时作为一个即时战略游戏，武将的出现难免会打破游戏的平衡，如何处理好武将和部队之间的关系显得尤为困难，所以武将对战斗本身的影响并不大，而更接近于游戏的装饰。而这次的《傲世三国Ⅱ》中的武将，将对游戏进程起着至关重要的作用。

《傲世三国Ⅱ》的武将分为三


在《傲世三国Ⅱ》中，每个武将都有自己的团体技，看周瑜的团体技——"火箭"就颇为壮观吧，威力更是强大。


两军对垒，一场恶战即将开始。

《傲世三国II》的3D引擎

对于一款游戏来说，引擎恐怕是最费工费时的一项工作了，同时也是最能体现游戏整体水平的一项硬性指标。很多游戏的创意、美术、音乐等方面都十分出色，就因为引擎的粗糙而沦为不入流之作，引擎也成为制约国产游戏发展的一大瓶颈。目标公司自主研发的GFX图像引擎前后共耗时3年之久，从目前我们所看到的游戏场景和试玩感觉来看，这个引擎已经十分成熟，表现出色。

GFX，即Graphic Function X（图像功能引擎X），这里的X是功效强大、无限可能的意思。《傲世三国II》项目组负责人毛海滨介绍了GFX引擎的特点。

在TNT MX这样的显卡上，GFX可以支持同屏幕每帧显示10万个多边形，这是GFX最大、最显著的优点。就同屏显示的多边形数量来说，这款GFX和Quake3的引擎水平相当。看到这里，肯定有玩家会问：那怎么视觉效果不一样呢？解释一下：动作类游戏的场景远比RTS要简单，更容易渲染。动作游戏引擎资源的很大一部分，都为实现流畅自然的人物骨骼动作而消耗，但RTS则动辄就是数百人的大混战，当然不可同日而语。就RTS类游戏来说，《傲世三国II》的GFX引擎所渲染的图像质量、动作、特效等在国产游戏中已经算是出类拔萃的了。

在动画的播放方式上，GFX支持交替、循环等很多方式，可以实现人物、物体的半透明消失或出现。

GFX具有可定制的特性，可以实现模型动画播放的顺序、速度，而且位置可在播放中随时任意调整，例如在一些上下坡的路况下，士兵们的移动速度是不一样的，GFX可以迅速准确地计算出人物状态，更好地支持了游戏的平衡度和真实度。

GFX的“分级细节”（Level Detail）可以自动根据距离减面，举例来说：一段巨大的山崖，近看会有很多个面，但如果拉远距离看，只会占据屏幕上不多的像素，如果再远，透视看过去可能就是几个像素点，远看时就没必要按照原有的多边形数量来表现了，GFX可以自动缩减多边形数量。这样的好处是：在相同的数据处理量下，可以支持更大规模的混战厮杀场景，这点和人眼观察真实世界的规则是完全一致的。

GFX还支持顶点光、Lightmap等多种打光方式，所以《傲世三国II》的场景、人物和特效看起来很鲜亮、逼真。

图像引擎GFX是最重要的一个，此外毛海滨还介绍了其他的几个引擎。

TFX：即文本功能引擎。在《傲世三国II》立项时，产品定位就是一款国际化的软件产品。有了TFX体系结构的支持，游戏能很容易制作出其他国家和地区的本地化版本，而传统的做法是：每一国家地区的本地化版本都需要额外的本地化研发组再开发数月。其前作《傲世三国》就发行了16种语言的版本，创下一个纪录，目标也深受其益，TFX为二代再次风靡海外提供了技术基础。

还有负责快捷操作的IFX（输入指令引擎）、可以支持多种媒体格式的MFX（多媒体引擎）。说到媒体引擎时，毛海滨笑着说：“除了游戏里用到，没人知道也没人用这块功能。”

记者很是好奇这么多功能的3D引擎到底写了多久，毛海滨沉吟了一下回答说：“3年吧。”从他欣慰的表情上看得出来：只有艰苦的磨砺，才会造就这样一把三尺青锋。

类，即智力型、武力型和统率型，他们通过武将技能的不同而加以区分。武力型的武将自然是以物理攻击为主，通常武将们会有一些通用的初级技能，比如用枪武将大都会“灵蛇吐信”，但也有一些技能是某些武将特有的，比如吕布和黄忠的“百步穿杨”。这些技能会随着武将级别的提升而威力倍增，在武将达到一定级别后，他们还会发展出自己的专有技能，而且当武将在马上时这些技能的威力会更加惊人。在“桃园三结义”一章中，骑在马上的关羽一击就能斩掉周围黄巾军的一半生命，在连续使用时，更是无人能够近身。而技能的使用是依靠能量槽实现的，通过杀敌或被敌人攻击，能量槽会恢复得比较快，而最直接恢复能量的方法则是使用蓄气功能，可迅速地恢复气力。当然，在战场上是没有机会好整以暇地蓄气的，因为在蓄气的同时，武将既不能攻击，也不能使用技能。智力型的武将则会使用一些法术，而对于统率型的武将，他们的统率力则会直接影响到自己所带部队的攻防。听上去是不是和《魔兽争霸III》差不多？如果仅仅是这样，那么《傲世三国II》也最多只是《魔兽争霸III》的克隆而已，况且，即使被称为“中国的《魔兽争霸III》”也并不是什么值得夸耀的事。那么目标软件会在武将系统上作什么样的突破才能体现出武将的独特作用呢？

《傲世三国II》武将系统最大的特色就是团体技，这一点在统率型的英雄中体现得尤为明显。当将领统率不同兵种作战时，会有不同的团体技可供选择。在与黄巾军一役中，玩家可以控制刘关张3个将领来统率部队，而刘备的团体技则是“箭雨”。把刘备和你的弓箭手编为一队，当你选中这一队时，刘备武将技的按钮便会变成团体技，你只要选择攻击的地点，弓箭手便会向目的地发射密集的箭雨，团体技不但视觉效果非常震撼，杀伤力更会随着武将级别的提高而不断增加。当刘备升到3级之后，“箭雨”会升级为“火箭雨”，纷飞而至的火箭不但会对攻击范围内的敌军造成持续的伤害，更能摧毁敌人的营


刘关张三人初次见面。


气势恢宏的城战。


笼罩在白雪中的洛阳城。

帐，而此时刘备的"呼风"技能也派上了用场，风助火势，转瞬间敌人的营帐就会化为焦土。武将个人技能和部队团体技的配合使用，充分体现了目标软件设计人员所要表达的"即时战术"的特点。那么智力型和武力型的将领又有什么明显区别呢？显然，武力型将领在个体作战能力上十分强大，一旦接近敌人的统率型和智力型将领，可以迅速将其秒杀，而失去将领的部队，除非在数量上占有绝对优势，不然只有任人宰割。而智力型和统率型武将，都可以通过等级的提升学会更多的阵形，顶级武将最多有6种阵形可供选择，方形阵密集的排列方式可有效提高战斗力，而一字阵则会提高部队的移动力，让你迅速逃离战场。若敌人意图攻击你的将领，你可以用部队通过六角形阵把自己的将领团团围住——不过这个阵形要求将领有较高的级别。而对于智力较低的武力型武将，他们即使升到顶级，也仅能学会两三种阵形而已。

全新的战斗感受

说到RTS游戏，自然免不了兵种间的相生相克，《傲世三国 II》提供了十余种各具特色的部队以及数种攻城器械。从游戏显示的资料来看，他们每一种都有速度、攻击方式、防御方式、生命值等多个数值加以平衡。一个RTS游戏的平衡性需要长时间地测试，由于游戏目前还未能提供联网对战功能，所以对高级兵种与低级兵种之间的平衡性，记者还不能立刻断言，但以目标一贯严谨的作风来看，相信他们会给我们一个满意的答案。

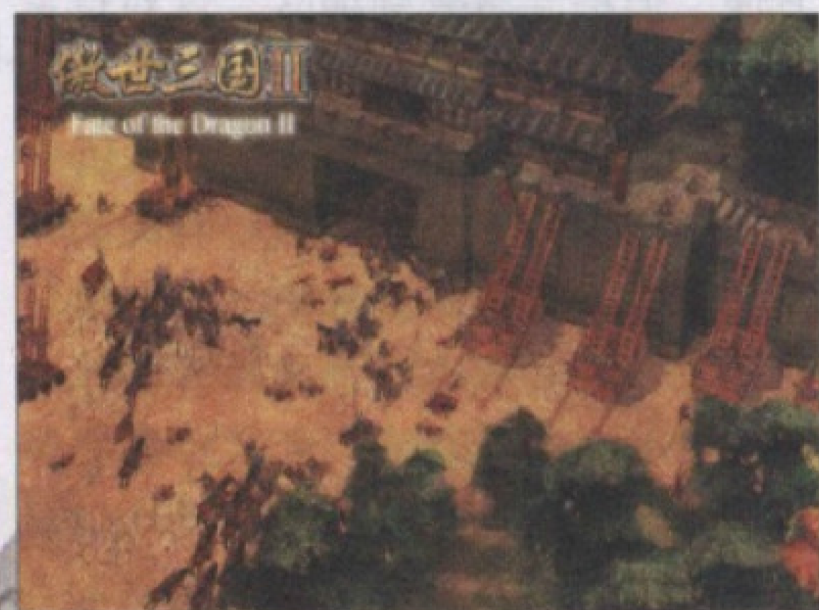
《傲世三国 II》另一个最耀眼的地方就是马匹的使用，这次《傲世三国 II》引入了骑马的概念，目的显然是为了重现古代战场骑兵纵横驰骋的场面。除了藤甲军、女兵等少数兵种以外，绝大多数兵种都可以通过骑乘马匹获得较高的移动速度和攻击力。这点在身着重甲的长戟兵、虎卫军以及武将身上体现得尤其明显，他们普遍具有极高的攻防和攻击范围，但移动速度较慢，容易成为弓箭手射杀的目标，但一旦这些部队骑上战马，就将成为一支可怕的力量。

游戏为我们展示的另一个其他RTS游戏所不具有的特色就是攻城战，在云梯、投石车和攻城锤的掩护下，攻方部队可以选择爬上城头、击破城门或索性毁掉城墙等多种战法，而防守方则可利用地形优势对敌人加以射杀，即使敌人攻入城中，激烈的巷战也不可避免。在中国漫漫的历史长河中，攻城掠地是战争中最令人激动的一部分，而城池也由于其在战争中举足轻重的作用而成为双方争夺的目标。《傲世三国 II》凭借着出众的3D引擎，将把我们只能在电视和电影中见到的宏伟攻城场面重现在玩家屏幕上。



尚需改进的操作和AI

也许是游戏的完成度还不高，也许是记者早已适应了《魔兽争霸 III》的操作方式，《傲世三国 II》某些操作的设计仍不尽人意。当你把多名武将和部队混编为一队时，武将的头像会和部队混合在一起而不是置于编队



在二代中，玩家可借助云梯攀越城墙。


一夫当关，万夫莫开。



冰上遭遇战。地形、天气对战争都会产生影响。



狭路相逢勇者胜。

的最前端，当你想选择某个武将时，需要在底下的头像中寻找，确实不太方便。但把武将分别编队，这对玩家的操控要求就过高了。同时，当武力型武将和统率型武将在同一队伍中时，武将技会优先设定为部队的团体技，这在突发的接近战中，需要快速使用武力型武将来打开局面时就显得捉襟见肘。同时混编的部队也是混在一起，没有明显的层次，在混战中极难操作。

《傲世三国Ⅱ》提供了攻城战的设计，加之真实比例的城门和城墙、建筑，给玩家以身临其境的感觉。但被城墙、城楼遮住的部队并没有以半透明或轮廓的形式显示出来，在激烈的战斗中找不到自己的部队可不是什么好玩的事情。相信这一点在游戏完成的时候会有所改观。

《傲世三国Ⅱ》为玩家的部队提供了多种人工智能以方便玩家的控制，比如"追击到死"、"主动出击"、"完全防御"、"不攻击"等。比如你选择了"追击到死"，你的部队就会自动攻击周围的敌人，直到把他们杀死为止。在此记者也无法评判这种设定的优劣，但过分相信人工智能肯定会让你的部队陷入危险的境地，频繁地在各种智能之间切换也会增加操作的困难度。但电脑的智能似乎只有"追击到死"一种，而且他们追击的绝对是最初攻击的目标。记者做了个简单的试验，让一个骑兵冲到前面吸引敌人大量步兵的注意，之后让这个骑兵绕着自己的弓箭手编队转圈，敌人的步兵毫不理会弓箭手的攒射，只是一门心思追着永远也追不上的骑兵，最终记者毫发无伤地消灭了敌人。目标软件的策划人员告诉记者，在游戏的完成版中这些地方都会得到改进，就让我们拭目以待吧。

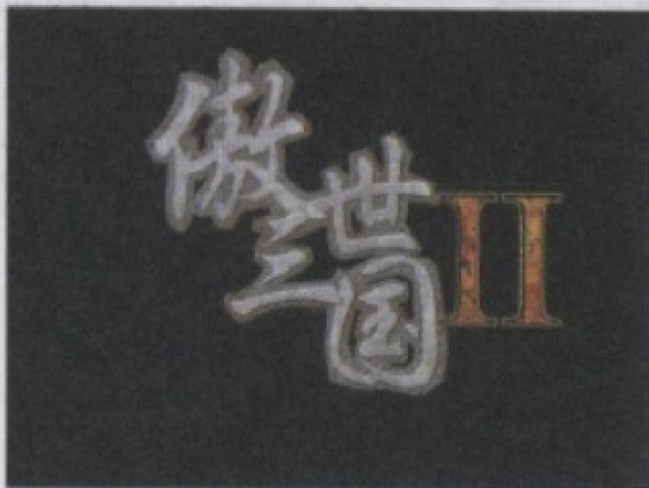
由于游戏的测试版本没有提供联网功能，记者的很多疑惑也并没解开。比如在战斗中如果武将不慎被敌人杀死，还能不能复活？没有了建设过程，而是以通过打击敌人获得奖励点数的形式来从驿站中召唤援兵的设定能否保证游戏的平衡？相信这些疑问都将在游戏最终的完成版中得到解答。

虽然《傲世三国Ⅱ》尚有改进的余地，但游戏新颖的设计思路以及符合中国玩家文化需求的设定，必将使之成为国产RTS游戏中最顶尖的精品。张翼德独守长坂桥，赵子龙单骑救主，诸葛亮火烧葫芦谷，关云长温酒斩华雄……这一幕幕仿佛让记者回到了孩提时代，坐在小板凳上翻阅厚厚的《三国演义》，晚饭时专心听袁阔成的评书，并被这些英雄的勇敢和机智深深折服——现在，三国乱世就完全掌握在你手中。《傲世三国Ⅱ》就是这样一个可能实现你梦想的游戏。

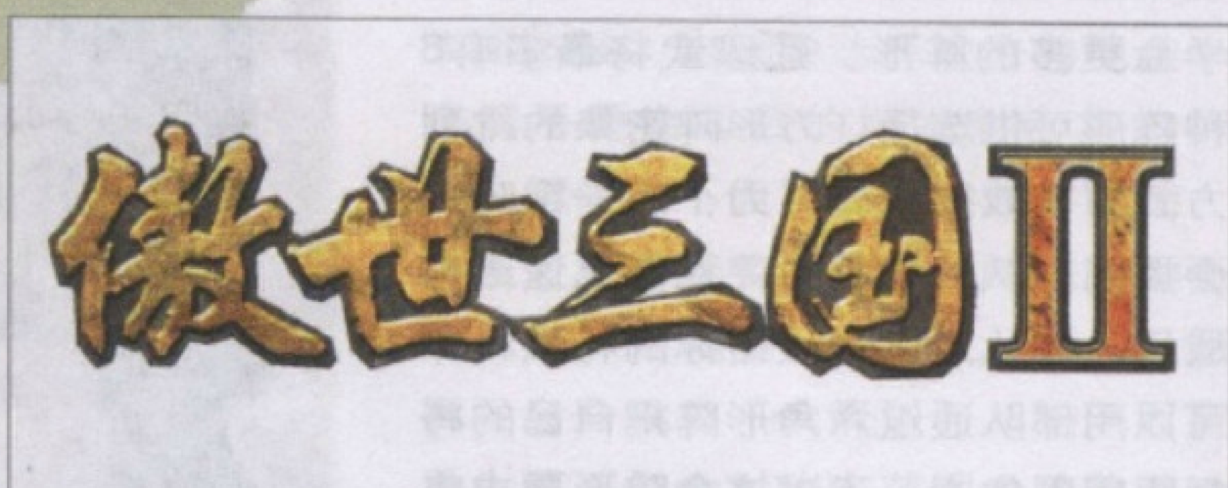












《傲世三国Ⅱ》的Logo经过数次修改，最后目标公司决定让它以最简洁明快的形象出现在大家面前。

大富翁7 RICH MAN

■北京 黑色竖琴手/忘情天书

游戏类型	益智
制作公司	北京软星
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年冬季
编辑期待度	♥♥♥♥

据小编得知，在本作中会出现大家熟悉的神秘人物和场景哦。

很多年以前的一个早晨，一位叫阿土仔的年轻人带着爷爷留下的2万块钱踏上了征程。他最初的念头，仅仅是拥有自己的农场，当时没有人能够想到，这个年轻人将和他的对手孙小美、钱夫人、沙隆巴斯等人一起，成为游戏世界中最富有的"大富翁"。

很多年以后的今天，当阿土仔已经变成阿土伯，当久已消失的大老千重出江湖，我们迎来了《大富翁》系列的第7代作品。那么《大富翁7》有什么新的亮点，又是否能够重启我们当年的快乐？就让我们来看看它的庐山真面目吧。

高人气人物全部出场

在《大富翁》14年的风雨历程中，有很多性格鲜明、造型别致的角色给大家留下了深刻印象，这次《大富翁7》整合了前6代最受欢迎的人物组成高人气角色的大组合，12人的豪华阵容中包括玩家们久违的大老千、忍太郎等人。而从4代开始的人物语音，在7代中都会重新配制，人物的配音除了以生动幽默的语言体现人物的个性以外，更引入方言，使整个游戏过程更加轻松有趣。另外，除了"今夜做梦也会笑"一类的传统口头禅之外，这次设计人员加入了一些新的语音，在遇到各种事件之后，这些话语一定会让玩家捧腹不已。

强化的回合制和即时制

《大富翁7》将延续6代即时回合双模式的游戏方式，也就是说玩家既能选择紧张刺激的即时制模式，也能选择轻松愉快的回合制模式进行游戏。

不过仅仅延续是不够的，此次软星针对两种模式的特色分别进行了改进，让两种模式之间的区别拉得更大：在回合模式中，房产系统和股票系统都更加科学，玩家将很容易体会到类似3代、4代的感觉；在即时模式中，取消了以前会互相撞晕的设定，能让游戏更加流畅地运行下去，同时，即时制的操作也更加简便快捷，方便普通玩家上手。

漂亮可爱的地图场景

《大富翁7》继承前几代的传统，这次将继续带领玩家展开世界之旅，玩家将可以选择若干知名城市进行游戏，其中有：

北京：故宫、白塔、天文台、万里长城等知名地点都会在地图中出现，另外，看到西直门地铁站的时候不要太吃惊呀（笔者：不知道有没有大软的所在地恩济大厦，呵呵）。

香港：现代化的都市，可以看到大屿山、铜



锣湾、尖沙嘴等地哦。

悉尼：海边的美丽都市，据说在大歌剧院旁边就能听到里面上演的名剧呢。

荷兰田园：温馨宁静唯美的场景，被郁金香花田、大风车、绿地、矮树和卡通房屋包围着，会令玩家倍感亲切，这里很有点“绿野仙踪”的味道呢。

在这些场景中玩家可以买地建屋，当地产大亨，收取对手的过路费；也可以投资股票，当金融巨头，甚至还可以盖一堆研究所作技术先锋，是不是很有趣呢。另外，这次的特殊建筑也给玩家更多大显身手的机会，只要购得商业建筑用地，并且得到建造特殊建筑的许可证，就可以建造电脑公司、饭店、贸易中心、房产公司、研究所等数种特殊建筑，而且同样的建筑在不同场景里面样子也是不一样的哦。

完善的卡片系统

这次的卡片系统整合了4代和6代的优点，将道具也合并到卡片中来，同时取消了行动点数卡片，回归到掷骰子的行动方式。在游戏中总计有45种卡片，它们都有各自不同的功能，玩家可以充分利用这些卡片的功能打压对手、抬高自己。不过卡片的使用方式对玩家也是一种考验，因为这一次设定了玩家所能携带的卡片数量只有8张，而随着游戏进行，卡片还会不断增加，这样一来如何取舍就成了一个问题。而且，这一次的建筑分为一般建筑和占用大地产格的特殊建筑，而特殊建筑的建造需要使用许可证，这许可证也要占用物品栏，因此这次《大富翁》可以说会争夺得更加激烈哦。刚说到了特殊的商业建筑，这次的商业建筑拥有特殊功能，只有掌握各种建筑的效用，才能更好地加以利用，为自己打下坚实的基础，也更好地打击对手！

搞怪的NPC和命运事件

玩过《大富翁》系列的玩家都知道，有时候NPC的出现和随机事件的发生会具有扭转乾坤的力量。比如被天使附身的时候刚好连续走到自己的地皮，看着逐渐加高的房产和对手逐渐减少的资产，心里一定会产生快感。在《大富翁7》中，NPC和事件都会得到加强，虐待小动物罚款、路遇小偷被偷走卡片等都可能令人觉得雪上加霜；但当你土地最少时刚巧碰到发票中奖、得到遗产、遇到仙子得到赠品，也会有一种被雪中送炭的感觉呢！

有趣的小游戏

小游戏历来是《大富翁》系列的保留节目，这一次为了避免众位玩家等待某人的游戏过程，特别加入了可以多人一起进行的小游戏，这样在小游戏里面也可以互相竞争啦。

让我们看看《大富翁7》中会出现的部分小游戏：

接金币：老牌的《大富翁》经典小游戏，只要移动就可以，小心不要接到炸弹呀，不过这次可会有其他玩家所扮演的妨碍者出现，当心……

记忆牌：考验你记忆力的翻牌游戏，只要连续翻到两张一摸一样的点数牌就可以得到点数并继续了，但翻错了也会被扣分。

射击：屏幕上的神仙们会从不同地方钻出来，平日里被这些神仙折磨的玩家这次终于可以泄愤了。每个神仙都有一定的分值，射中就会把数量相当的点数送给你，但同样的，打到好的神仙就会遭到报应……

接宝过河：从右边悬崖不断走出企鹅、鸭子等动物，随机从上方出现炸弹，玩家需要控制具有弹性的垫子左右移动，接住掉落下来的动物并安全送到左边岸上。规定时间内按接住的动物分值给予点数，接住炸弹则游戏结束。同样，其他玩家也会来捣乱。

看了这些，是不是心里有点痒痒？哈哈，今年冬季，大家又能围坐一团，一起来做“大富翁”了！









游戏类型	大型多人在线
制作公司	韩国Codinet公司
发行公司	北京东方硅谷动力商务有限公司
上市日期	2003年年底
编辑期待度	♥♥♥♥
现今的网游，如果想异军突起，没有独特之处恐怕十分困难……	

游戏发生在一片被称为“生命之土”、形似胎儿的大陆上。很久以前这里曾有一个人间天堂——梦幻帝国，不幸的是，周边的国家对帝国发动攻击，一代帝国也未能避开走向灭亡的厄运，而故事也就在帝国消失的10年之后开始了……

《梦想》是一款全3D的MMORPG网络游戏，游戏的设计理念中贯穿了很多重要元素，包括简洁方便的游戏操作方式、有趣的游戏交流方式、体贴的冒险日志系统、独特的合作型竞争系统等。

熟悉冒险类游戏的玩家们都很清楚，一般此类网游任务模式多是少而单一的，很难激起玩家的浓厚兴趣，而《梦想》不仅在故事性方面很强，任务方面也做到了“丰富”二字。不同等级、不同职业甚至不同性别的玩家都有属于自己的探险故事，不同于一般网游单纯的练功升级，游戏中每一段情节都能使玩家享受到一段美好的时光，每一段冒险又能引出新的故事，如果你完成了超越本身的任务，还有可能获得意想不到的收获呢！玩家们可以心情轻松地度过整个冒险历程，游戏提供的自动储存功能也使我们可以自己控制整个游戏任务的进程。游戏中另一个重要的组成部分是“寻觅宝藏”，在游戏中可以到“生命之土”寻到藏宝地图，利用这个地图可以找到宝藏。藏宝地图共分为3种，根据其种类的不同，寻宝的方法也不尽相同，玩家找到的宝物会被登记到宝物目录上。除此之外，游戏还添加了精灵系统和怪物图鉴等引人入胜的内容。

制作者为了体贴玩家，还特别推出了冒险日志系统，将玩家的各种荣誉、大事件记载入册，供玩家随时查询。同时，冒险日志还将记录玩家当前正在进行或未完成的任务、剧情，以避免玩家在游戏中浪费不必要的时间。在人与人的交流方面，游戏使用了名片交流系统，并提供形象的交流方式，让玩家不再为交流不便而感到烦恼。

游戏采用3D技术，将人物和场景刻画得栩栩如生。整个游戏充满了神话色彩，高低错落的背景世界、变化无常的气候效果和地貌不同的各种地域，使原本呆板窄小的游戏世界变得宽阔，玩家可以尽情享受旅行的乐趣，看到一个完全与众不同的世界。

除了具有一般网游都具有的系统机制以外，《梦想》还有一个区别于其他所有网游的特点，那就是将个人PK行为完全赶出了游戏，不要误会，这并不代表游戏中没有了PK，而是创造了一个史无前例的PK新机制——合作型PK，它将更强调协同作战。

为了照顾新玩家，游戏在进入初始界面后放置了NPC指南，点击查看就可获得许多关于游戏的信息。其实，即使玩家没有“帮助”也能顺利参与游戏，在玩家寻找相关信息前，系统就会预先提供信息帮助，此功能的设置让上手变得异常简单。

目前游戏中有战士、野蛮人、魔法师等几种职业，看着这些外形、性格各异的角色形象，真不知道他们将会面临怎样的冒险之旅呢。P



THE LORD OF THE RINGS

魔幻之旅

——直击《指环王》

■晶合实验室 古留根尾·我我废

正如你所看到的那样，《指环王》的经典如今已经变成了流行。人人都在为莱古拉斯尖叫、为阿拉贡着迷，并且为此声称自己已被奇幻文学所俘虏的时候，敏锐的商人们是不会坐吃小说和电影收成的。把人人趋之若鹜的东西都改编成游戏，这是我们这个行业生存的一个真理。在获得了相应的版权之后，同《指环王》有关的游戏在各种平台上近乎疯狂地泉涌而出。一度声称要被出售以缓解公司资金压力的维望迪游戏事业部，自然也不会放过这样一个挣钱的好机会。因此，他们打算一口气推出3款和那个邪恶而奇妙的戒指有关的作品。



游戏类型	大型多人在线
制作公司	Turbine Entertainment
发行公司	VU Games
上市日期	2004年

相比起来，《中土世界网络版》可能比《霍比特人》和《指环王——魔戒战争》投入要更大一些。游戏基于《阿瑟隆的召唤 II》的引擎开发，在画面效果上无可挑剔。除了常规的水纹、动态光影效果几乎都要到达目前单机游戏的标准水平外，游戏还提供了远景细节处理、角色模型细化等那些一般在常规游戏中被简化的三维效果。你可以在游戏中看到这样的景象：一个人类穿着纹路华丽的板甲，披着旅行者的袍子，走在夏尔国的乡间小路上，正准备参加远处霍比特人村的某个节日。当然，作为游戏的主要场景之一，夏尔国也被精心刻画过，低矮的洞屋随处可见，室外也时不时有身材小巧的霍比特人在游荡。

游戏试图以大型多人在线游戏的形态再现原著的世界观，必须说，这样一种选择还是十分得当的。因此，游戏更倾向于塑造大面积的区域环境，安排各式各样的怪物供玩家猎杀，而在扮演知名英雄角色上，它不会给人们太多的选择。《中土世界网络版》的引擎允许多个玩家和怪物同时出现在一张地图上，这让大规模战役的实现成为可能。当然，除了战斗之外，你也可以仅仅观赏夏尔国霍比特居民们繁忙劳碌的生活——可以肯定，这种景象将不会是几个模样相似的NPC在单调地做预设动作，游戏还会借此来和玩家互动。比如虽然你无法亲眼看见还是灰袍的甘道夫到场，不过通过夏尔国天空中花样繁多的烟花来判断，他就在不远的地方呵呵直乐。

和霍比特人的故乡形成鲜明对比的，是黑暗阴冷的莫里亚矿坑。大型洞窟接壤而生，矮人们的雕刻和建筑随处可见。某些重要的遗迹，比如国王的墓穴，会由一道蓝色的幽光区分出它与其他地方的不同之处，和电影中演的一样，这道光来自洞顶凿出的那个缝隙。游戏允许玩家扮演不同种族的角色，因此这里对人们来说可能不仅仅是战场，也有可能是家。除了人类以外，你还可以成为矮人和精灵。不同的文化影响使得你有时会发现无法阅读其他种族的各种古文和符号。这种情况下，除非你是矮人，不然要明白石头上的雕刻文字，就必须完成一系列的任务，博得矮人们的好感，由此获得学习外族语言的权利。另一个方法则是让扮演矮人的朋友替你来作翻译。

除了种族以外，技能和能力也是网络游戏不可或缺的必要因素。游戏的职业系统十分复杂，跨职业修炼的情况是很常见的。除了提升一些本职技能以外，你有可能还需要兼顾一下其他的技能，以便满足进阶高级技能的条件。除了技能树之外，影响角色的另一个关键是声望。顺利完成某些关键任务能够改善玩家同各阵营之间的关系，获得一些特有能力，甚至是改变外观。同样地，假如你给另一方卖命，你的名声会起相应的变化，人物外表也能忠实反映出玩家的立场。那些投身于邪恶的玩家，有一天甚至可

能荣获来自魔多的能力恩赐。游戏的时间轴将会从托尔金三部曲的第一本《护戒使者》开始，而魔多这样的混乱地域不仅是中土世界邪恶力量的根据地，同时也会成为游戏高自由度PVP的场所之一。



游戏类型	动作冒险
制作公司	Inevitable Entertainment
发行公司	Sierra Entertainment
上市日期	2003年11月10日

《霍比特人》改编自J·R·R·托尔金的同名小说，准备今年秋天在PC、索尼的PS2、微软的XBOX、任天堂的GameCube及Game Boy Advance等各大平台上推出。这款第三人称动作冒险游戏的故事在中土世界展开，游戏里，玩家要扮演的是比尔博·巴金斯，一个不小心卷入史诗般冒险中的霍比特人。你将历经险恶的高山、翻越洞窟横生的裂谷，一路解开缠人的谜题，还要和成群的敌人作战以求保全自己。冒险队伍还会遇到优雅的精灵、善战的矮人、一名法力高强的巫师、体形庞大的巨魔、嗜血的地精等，而且，除了安静祥和的夏尔国之外，你还会游历阴森诡秘的幽暗秘林。

对于类似的改编游戏来说，最大的挑战也许莫过于满足"魔戒"迷们的期望了。要兼顾到动作游戏在操作上的平衡，同时又要保证和书中同样引人入胜的元素，这不是一件简单的事情。在得到游戏的改编授权时，制作小组还拥有了这样的许可，能够为游戏增添一些小说里所没有的元素。尽管小说本身就充满了动作冒险的刺激场面，然而游戏中某些情节由原创的方法来表现可能更为出众。以魔戒和刺叮剑为例，戒指能让戴着它的人隐身，而刺叮剑除了能及时发现附近邪恶生物的存在以外，本身也算得上是把利器，在游戏初期玩家显然必须具备这两件宝贝，故事才说得过去，而做到不让它们过于强大而破坏游戏的乐趣，就是开发人员需要花脑筋去克服的问题了。

由于针对年轻用户群，所以《霍比特人》看上去比较卡通化，动作冒险也许是唯一一种能让儿童和成人都能享受到游戏乐趣的形式了。因此，你不大可能指望游戏里出现过多的硬派角色扮演内容。游戏情节为线性发展，共有12章，沿着小说的剧情铺排。在每一章里，比尔博必须完成一系列的主线任务，在途中遇见的事件则会提供给玩家一些支线上的任务。游戏方式结合跑跳、探索、攀爬、潜行、战斗、撬锁、解谜、任务收集等多个部分。事实上，小说本身和《指环王》三部曲相比，也不是那么气势恢弘，因此游戏的风格更加小品、更加平易近人。



游戏类型	即时战略
制作公司	Liquid Entertainment
发行公司	Sierra Entertainment
上市日期	2003年11月4日

《指环王——魔戒战争》同样来自于托尔金的原著《指环王》三部曲，只不过《指环王——魔戒战争》是一款即时战略游戏。在目前已经公布的Demo版中，玩家可以指挥光明一方的部队，在两个单人任务"铁山围城"和"格仑姆的追逐"中进行游戏，同邪恶军队作战以求摧毁魔戒。在正式版中，你不但可以成为善良阵营的指挥官，同样可以扮演邪恶一方的首脑，借助魔戒的力量试图永远控制整个中土世界。经过对原著的研究，游戏将会再现许多令人激动不已的重要场面。《指环王》主诸位英雄的故事背景会在游戏里一一再现，玩家可以再次目睹护戒队伍的形成，以及在前往末日山脉途中所展开的那些重要战役。至于黑暗面的剧情，则主要集中在索伦从多尔哥多逃脱后，于魔多重整大军这一时间段。玩家将首次深入接触《魔戒》故事中的反派力量，指挥兽人、巨魔、哈拉德林人，将索伦的魔爪伸向中土世界的每一个角落。

忠实于"暴雪流"的即时战略规则，游戏里你要采集资源、征召部队、协同英雄们一起完成战斗任务。善良阵营中，你可以使用佛罗多·巴金斯作为初始英雄，到了中盘，吉姆利、莱古拉斯和日后的国王阿拉贡会加入供你操纵，大法师甘道夫则作为顶级英雄，会在游戏后期出现。邪恶阵营的安排有些荒唐，你必须用格仑姆作为自己的初始英雄，在中期可以使用参与到搜捕马里和皮平队伍中的半兽人格瑞许那克、具备远程攻击技能的哈拉德林人奎玛拉以及恐怖的纳泽格王，黑暗方的终极英雄是白袍萨鲁曼，这个充满阴鸷魅力的老头子。同样缘故，游戏中的建筑物都没有脱离传统即时战略的固有模式。城堡作为主基地可以进行4次升级，相应地，高等级建筑也会一一出现，你可以从中训练高阶军队，包括树人、矮人、游侠、精灵射手、冈多战士、罗汗骑士、强兽人、狼骑兵、戒灵、巨魔投石手……

三维的场景不只是为了好看而已，弓箭手可以爬到建筑或高地上以获得更广的视野，当然他们在低地作战的时候，因为和敌人之间的距离恰到好处，也可以获得命中率上的奖励。大多数即时战略游戏的战斗基本上都这样发生：用大批军队和敌人的军队互拼，摧枯拉朽地冲垮敌人的基地，同时也冲垮他们的经济。为了让战斗变得更为动态，制作小组在系统中增加了一个叫原力点的设计，当一方占领原力点时，它就能获得几乎是扭转局势的一些奖励能力，比如赋予部队伤害奖励、装甲加权等，这样就使得龟缩战术不再适用。除这些以外，游戏还有命运点的设计，这是一种类似于《魔域帝国》中阴阳系统的魔法能量，累积一定数量的命运点，玩家就可以使用命运能力，将对方的阵地暂时变成泥泞的沼泽、召唤炎魔怪摧毁对方的基地等。P

Half-Life2

《半条命2》黑客偷袭版抢先曝光

■晶合实验室 fly

游戏类型	第一人称射击
制作公司	Valve
发行公司	Vivendi Universal
系统配置要求	P4 2.8GHz、512MB、GeForce4以上显卡、64MB显存、4GB硬盘空间、DirectX9、Windows 98/Me/XP/2000/2003
编辑期待度	……

源起

2003年9月11日，一伙电脑黑客侵入Valve公司的内部网络，窃取了Valve公司产品经理Gabe Newell的E-mail账号和密码；9月19日，这些黑客们通过一系列手段，复制了Half-Life2的源代码，据称Source引擎代码也在其中；9月底10月初，被非法复制的源代码开始在网上提供免费下载，随后即有玩家通过编译源代码成功地执行了程序，Valve亦承认源代码被盗并开始公开追查；10月7日，来源不明的Half-Life2 Beta版泄漏，并开始提供BT下载；10月8日，Half-Life2 Beta版的Patch1出现，这个补丁增加了一些材质、贴图和模型；10月9日，笔者将Half-Life2 Beta版下载完毕……

概况

自从去年底DOOM III的Alpha版泄漏之后，大家都对超级大作一些所谓的泄漏版本深感畏惧，当时的顶级机器配置跑DOOM III的帧数居然只能勉强达到两位数，而不久前也曾有Half-Life2分别在ATI和NVIDIA顶级显卡上的官方测试报告（RADEON 9600 Pro是60帧左右，GeFoceFX 5900 Ultra是30帧左右）。当然，随后Valve与NVIDIA在此报告上的是是非非不再多说，但Half-Life2对电脑的硬件水平要求之高也可见一斑。这个Half-Life2



形如海豹的巨大飞船。



“简装版”战车，看起来座椅是真皮的。


倒人胃口的照片状贴图。


天哪，我扔出去一个大"ERROR"！

的Beta版压缩包大小为1.4GB，解压以后达到史无前例的3.1GB，无需安装和编译即可直接运行，比较搞笑的是里边居然还带有3DS MAX和Photoshop的部分插件。在压缩包里的IFO文件中，写明其最低运行配置为700MHz CPU、128MB内存、支持DX6的显卡，但很显然，这个配置恐怕也只够让你见到主界面，要想效果"稍微"好一些（800×600×16位色）、速度"稍微"流畅一些（20帧以上），起码也要2GHz以上的CPU、512MB内存、64MB支持DX9的显卡、4GB硬盘空间，虽比当初DOOM III Alpha版的变态要收敛不少，但亦可能让下载到Beta版的2/3玩家为自己的电脑档次和十多个小时的网费而伤心不已。

印象



双击HL2.exe，在经过3分钟的黑屏和硬盘哀鸣后，终于见到Half-Life2（以下简称HL2）的主界面，主界面相当朴素简单，但你仍能感到背景里那隐藏在墨绿浓雾之中的堡垒透出一丝阴沉之气。菜单项目中的New Game、Load Game和Find Servers都只是拿来看的，进入Create Server，和CS里建Server的界面差不多，右栏一排地图供你选择，左边是Server名称、人数限制和密码。通过地图名称可以感觉到所有地图的用途似乎只有2个：测试和演示，里边有不少以"e3"为前缀的地图，很明显这些都是HL2在今年E3大展上进行演示时所用到的地图。笔者随机抽了一张"e3_bugbait.bsp"的地图，即E3上以生物诱导剂召唤怪物消灭敌人的那张图。整个场景只能用一个词来形容：真实！锈迹斑斑的栏杆、斑驳累累的墙壁，一切都透着"真实"二字，以"身临其境"形容绝不为过。即使贴近墙壁仔细观察，不要说马赛克，就连3D场景常见的贴图接缝都找不到。当你看到外皮剥落的墙，甚至可以分辨出墙体内的建筑材料是石灰的还是木板的——是的，那就是一堵真实的墙。

可以说HL2的贴图已经超越了视觉上的感受，它甚至可以为你带来嗅觉、触觉的享受。抬头看看屋顶上斑驳的雨水冲刷的痕迹，你似乎能从空气中嗅到一股潮湿、腐烂的气息；当走到刷了蓝漆的墙边时，漆皮所反射出的光线不再是白晃晃的一块，从那几近真实的凹凸光线反射效果中甚至能感觉到自己正在抚摸一面粗糙的墙；角落里那血迹斑斑的玻璃散发出浓浓的血腥味，提醒你这里曾发生一幕惨剧；贴着大厅里轰鸣的机器小心地移动，已然感觉到铁锈沾满了自己的后背；拐进厕所，嗒嗒的滴水声只会让你感觉更加寂静和危险，而马桶内那不堪入目的脏物会让你的胃一阵阵抽搐；屋顶的大洞张牙舞爪围着一圈钢筋，吹进来的风让悬着的铁丝轻轻摇曳；从洞口射进的阳光离你很近，你走过去想感受一下温暖，却发现光柱背后一条硕大的巨虫在那里令人心寒地嘶喘……相较之下，笔者还是喜欢一张海滩的地图，能开着"简装版"战车四处嚣张，不过要小心哦，上陆坡一定要开足马力，否则不但爬不上去，还会人仰车翻，开车到海边还能感受到HL2那惊人的水面效果，没有贴图接缝的水面波光粼粼，往远处眺望真的可以感受到什么叫"秋水共长天一色"——老天保佑在这些场景里没有缺少什么重要的贴图。

游戏中物体的物理效果同样令笔


桌子的阴影没有落到下边的箱子上。


澡盆的阴影方向与火光方向相反。


缺模型，以一串巨大的"ERROR"来代替。


缺贴图——满眼橘黄色的世界。


缺材质，你能猜到这是什么吗？


发射导弹后，玩家可用鼠标遥控，指哪打哪！


与敌人进行激烈对战。


敌人疯狂扫射。

者印象深刻，当你敲碎一块木板或撞断一根木柱子，你绝对能从断面上判断出这块木头遭受过从哪个方向袭来的冲击。笔者也见识了那个著名的床垫，它能软塌塌地靠在任何形状的物体上，观察一块床垫倒在地上的过程非常有意思，你既能感觉到床垫的"挺"和"弹"，又能感觉到它的"软"和"绵"，令笔者总有踩上去踏两脚的冲动。游戏中的很多物体都可以移动并与你产生互动，油桶、椅子、暖气片等，这不只意味着你可以用它们来堵门、当掩体，还可以把它们推下屋顶砸死敌人，在一张地图中，笔者屡次被一头巨虫杀死，后来发现只有躲在一堆油桶后边以缓冲巨虫的冲击，才能坚持着将其击毙。而用吸力枪抓起物体乱砸敌人更是必备之防身术，亦可用它远程开启开关或触发物体间的连锁反应，扫清阻路之敌。还有弹力枪，虽在游戏中鲜少得见，但它与吸力枪及各种互动物品之间的配合必然会引入一种新的FPS游戏玩法。假如DOOM系列算是"强硬派"，合金装备系列算是"隐秘派"，若遇到一群敌人，强硬派必左手火箭筒右手转轮机枪，大吼一声便冲上去轰杀，而隐秘派则是右手无声手枪左手小匕首，在黑暗中耐心地一个一个解决掉。HL2则不然，它会是左手弹力枪右手吸力枪，大吼一声吸引敌人注意，待把敌人引到合适地点，先用吸力枪把楼顶的集装箱吸到敌人头顶上方，"啪唧"……然后再以弹力枪将集装箱向后猛弹，"啪唧"……既省子弹又省力，这样的打法可称为"婉约派"。



海面效果，秋水共长天一色。

各种NPC的智商也很高，虽然以正常模式进入游戏敌人不会主动攻击你，但若你攻击他们，他们仍会作出各种反应，如举枪瞄准、蹲下等，而且还会尝试寻找各种掩体或来回跑动以躲避你的攻击。在一张火车站的地图中，玩家能听到NPC在聊天（也许在间接告诉你剧情？）并四处溜达，当他们走近你时也会进行避让，笔者经多次尝试将一名NPC堵到死角近距离观察，他先看看笔者，再看看地面，然后露出一副无辜的表情冲你眨眨眼（真的在眨眼！），似乎在问：你堵住我干嘛？！

疑惑



凡事都怕说"但是"，凡事又都要说"但是"。

HL2 Beta版泄漏出来后，国外玩家很快便提出了质疑，认为E3大展上的演示是在欺骗玩家、欺骗业界，例如敌人不会主动攻击，原先有的贴图、材质现在反而没有了，演示中某些敌人的AI没有显现出来。就这次实测来看，事实的确如此，E3上的演示与这次Beta版之间的巨大反差令人失望——一些地图在进入的瞬间屏幕中央会出现"Node Graph out of Date. Rebuilding..."的提示并需忍受长时间的重建过程，这也算了；随后你会发现你被卡在出生点动弹不得，这也罢了；四处跑跑，发现地图存在缺少贴图却以单色代替、缺少材质却以紫黑色块代替、缺少模型却以巨大的"ERROR"字样代替或干脆就没有（吸力枪就没有模型）的问题，这也忍了；然而众多地点的卡死问题却真叫笔者恼羞成怒了：翻山越岭找到一辆小车兴奋地坐上去被卡在车上、打死敌人去捡枪支弹药被卡在尸体上、进门再回来被卡在门框中、开车越过断崖竟然被卡在半空中，更不要提可以穿墙、穿山，地图边缘的树林完全就是一张没有厚度的玻璃贴纸，掉下

山崖没摔死却钻到地底下观看到头顶一张张“照片”状贴图，着实有些倒胃口（需要要修正的是，敌人并非不会攻击，如果进入*\Half-life2\anon-hl2\hl2\maps目录，通过双击地图执行游戏，那么敌人是可以主动攻击的，但会存在不能显示血量和子弹数量、不能切换武器、应该有的初始武器消失等问题，而且敌人AI与正常进入的敌人AI会有所不同，对机器配置的要求也有所提高。另外，初进HL2可能会觉得画面非常暗，在Option里即使把Gamma和Light调到最大，却不知何故不能储存调整后的设置。解决办法是：进入*\Half-life2\anon-hl2\hl2\cfg，用文本打Config.cfg，在最后加上“gamma "3.000000"”和“brightness "5.000000"”，两项各占一行，然后将文件设为只读，即可解决此问题，但不得不说——很多室内场景仍然偏暗）。

虽然HL2的Source引擎的确很强，大环境气氛的营造和细节上的局部处理都很出色，人物模型塑造得也比较真实，而且对硬件的要求也不算太过苛刻。但这并不表示一点问题也没有，从这个Beta中就可以看出，Source在光影效果的处理上并非采用实时渲染，也没有动态光源投影，比如站在灯光下没有自己的影子，比如物体的影子不能正确投射到动态物体的表面上，比如当你开枪射击时，眼前物体的影子在火光映射下却仍奇怪地显示在面前。

好吧，你说这是测试版，而且还是被偷出来的测试版，存在以上问题并不奇怪而且很正常。不过若在游戏中打开控制台，可以看到屏幕右上角有“Build-4 days until 9/30/03”的显示，也就是说，这个是HL2正式发售（2003年9月30日）前4天的游戏版本！看到这里不知你作何感想。从道理上讲，在E3大展上曾演示过或出现过的所有贴图、材质、模型、AI，在这个近半年后的Beta版中都应该找得到，至少也要达到90%以上的完成度。现在呢，遗憾地说，也许只有50%。



驾车飞越悬崖。

在10月9日前后，窃取Beta版的黑客发了个帖子（大意）：“这就是你们所期望的HL2的样子，我希望Valve不要再将这个骗局继续下去了，否则我会公布出更多更令大家吃惊的内幕……”

评论



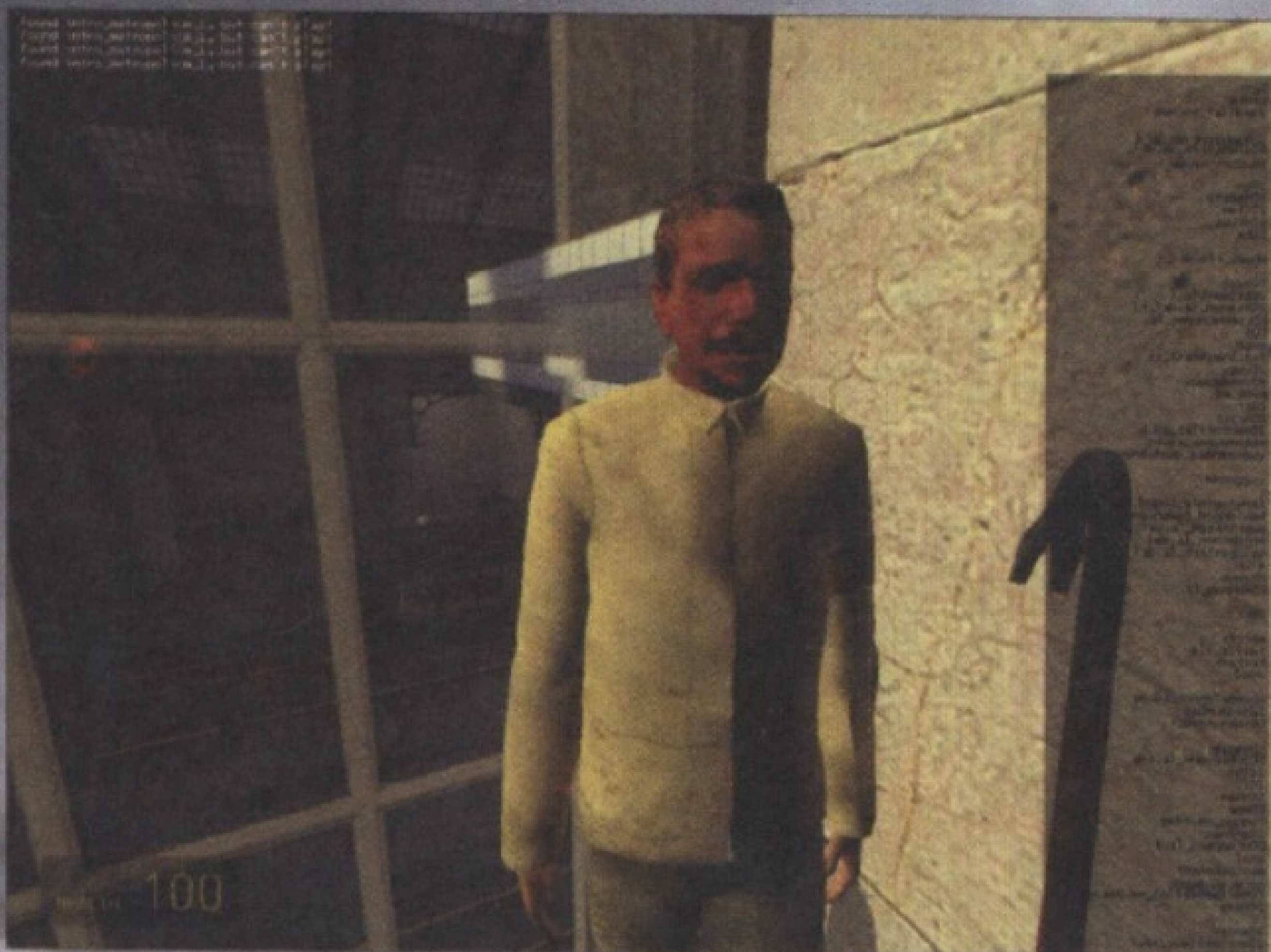
我玩到了，我看到了，我听到了，我感觉到了，我被震撼了。

但我却很不爽。

如果HL2没在E3上演示过，如果HL2在9月初就宣布会推迟发售，那么我收回我说的第2段话。



制作细腻的贴图。



好像很可怜的样子——人物被刻画得细致入微。



行走在华丽与规则之间

《灰鹰——元素邪神殿》评析

■贵州 杨凯

自从《博德之门》重新掀起龙与地下城的热潮之后，大量同类作品满怀希望地跟进这个原已沉寂多年的领域，就在这个秋天，我们迎来了《灰鹰——元素邪神殿》。“灰鹰冒险”这个名字对大部分D&D爱好者们来说并不陌生，它是龙与地下城世界中一个入门级的奇幻世界，如果用门外汉的话来说就是一个可供新手更快熟悉D&D规则的简易世界。上世纪80年代初，龙与地下城的祖师Gary Gygax创造了这个世界，“灰鹰冒险”拥有大量冒险模组和以此为背景创作的小说，但作为龙与地下城中第二个问世的世界设定，“灰鹰冒险”一直与电脑游戏无缘，相比之下“遗忘之国度”和“异域”等世界设定却在游戏圈里出尽风头。也许是看到了这个尚未开发的市场，“灰鹰冒险”的现任主人、龙与地下城和魔法风云会的拥有者、海岸巫师（Wizard of Coast）公司找到Troika并希望他们能在半年内开发出一款以灰鹰为背景的游戏。海岸巫师的用意很明显，只要有更多的龙与地下城游戏上市，他们的各种周边产品市场也就能有保证了。由3位前黑岛成员组建的Troika公司因2001年推出的《奥秘》在RPG界也算是小有名气，他们接下了这桩工作，原定6月发售的作品拖到9月终于与玩家们见面。

总评 81



☺	画面精美绚丽，可作为3.5版D&D规则教学软件。
☹	故事性较差，人物无个性，操作很不方便。
制作	Troika
发行	Atari
载体	CD×2
类型	RPG
语言	英文
环境	Win9x/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

◆背景和剧情

作为一款以单人模式为主的团队冒险型RPG，《灰鹰——元素邪神殿》（以下简称TOEE）的故事几乎照搬原创冒险模组，游戏开篇以一段气势磅礴的动画描述了女魔Zuggtmoy在埃蒙雷蒂草原战役中的惨败，这位衰人恶魔和其他故事里的反派大头目一样有着永不服输的劲头，于是10年后，邪恶再次降临人间……非常有趣的是，在选择队伍所属阵营之后，根据9种不同阵营居然会有9种截然不同的游戏开局，那些崇尚自由度的玩家立刻会对这款游戏有了一见钟情的震撼。



画面精美程度没说的。

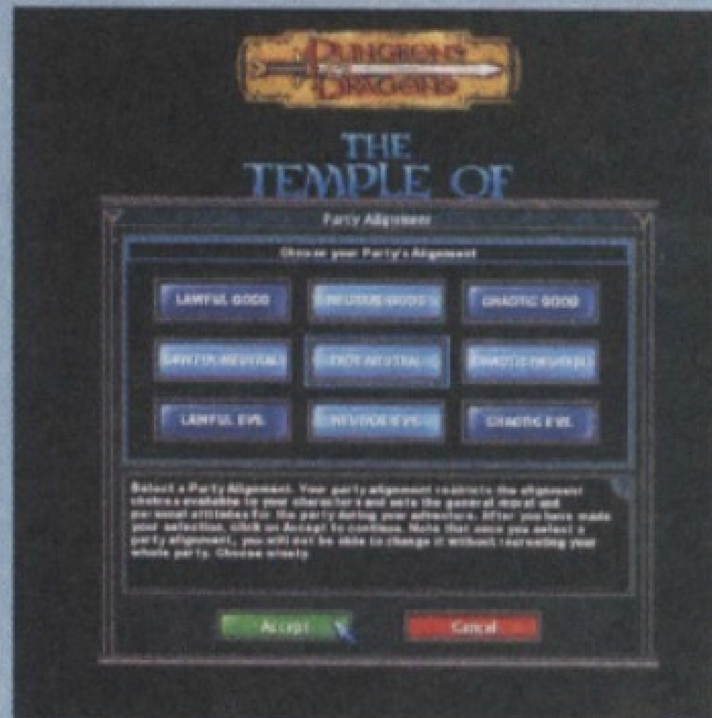
当玩家进入冒险之后，TOEE的画面绝对会让他们感觉眼前一亮，预渲染的2D场景做得相当好，色泽丰富，轮廓细腻，光影效果对比鲜明，3D的人物造型因为相对较小看上去也能很好融入周围环境，以玩家肉眼基本看不到多边形的痕迹。在笔者眼中看来已是非常完美了。从故事性的角度来看，TOEE的表现就不那么出色了。尽管它的原创模组以战斗为主，但游戏开始后你只能在荷梅尔特村里接些无聊至极的任务，诸如给人做媒、劝说村民改变信仰等，基本上就是跑来跑去混个脸熟，顺带买点装备，除了追鸡撵狗基本找不到什么打架的对手。等到熬过这段乏味的日子，找到线索剿灭城外匪帮后，你就可前往诺布村，这之后才能见到传说中的元素邪神殿，而那位企图东山再起的Zuggtmoy也在神殿地宫深处等待着你。游戏中后期的精彩战斗多少能将玩家从迷茫中解救出来，但你休想找到《博德之门》里那种波澜壮

阔的感觉，各种分支任务更多像是在拖延时间，没有个性鲜明的人物造型，也没有起伏跌宕的故事情节，整个就是一次普通的冒险。


不同的阵营会有不同的开局。

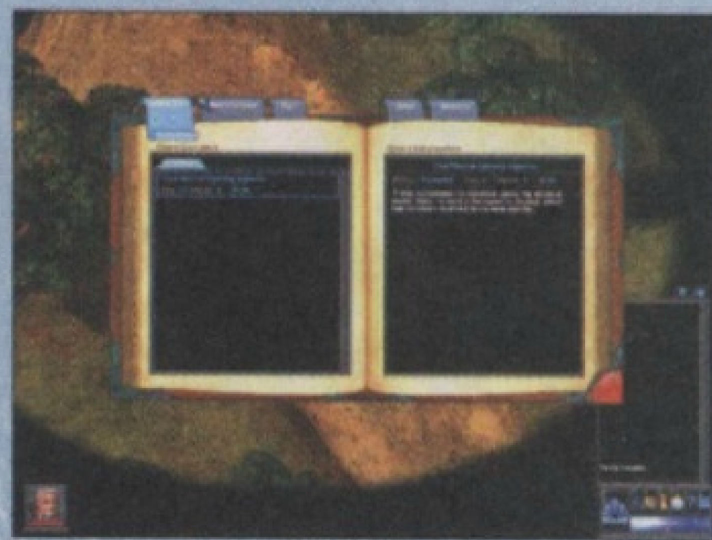
◆操作和战斗

也许是Troika希望创新，TOEE的操作多少让玩家感到了不习惯，选取人物左键点击行走的设计倒是中规中矩，但执行一些细节动作时却要按鼠标右键打开一个环状辐射菜单，逐层向外选取动作。例如你是一位法师，施放魔法时需要先点右键，将鼠标移到环状辐射菜单右侧那个代表魔法的闪光按钮上，会有一个Wiz字样的子菜单弹出，然后鼠标箭头移到该子菜单上，又会有0和1两个子菜单弹出，它们表示法师掌握的零级法术和一级法术，鼠标移到1上又会弹出各种一级法术，从中点取魔法飞弹，然后才能瞄准敌人进行施放，看到这里估计各位玩家都会忍不住倒吸一口凉气。最不幸的是，你还无法为魔法飞弹设定施放热键，也就是说，每次战斗中要施放魔法飞弹或是别的什么法术，你都得如此操作一番。幸运的是，TOEE的战斗是回合制，玩家有足够的时间完成以上操作步骤。尽管操作麻烦，但TOEE中的法术却有着相当绚丽的视觉效果，另外战斗中刀来剑去之际还有鲜血飞溅的微粒效果，这些都绝对值得你看。



有九种阵营可供选择。

战斗系统一直是RPG游戏的重点，对此TOEE做得非常成功。在正常模式下按C键即可转入战斗模式，画面基本保持不变，敌我双方角色头像按照移动的先后顺序从左至右依次排列在屏幕上方。尽管是回合制，但战斗模式下没有那些讨厌的六角框。屏幕左侧的两段式时间槽决定了当前人物可执行的动作，当以鼠标左键准备确定移动目标或攻击对象时，你会看到这个动作需要消耗多少时间。只要槽内时间条还保持在中线以上的绿色段就能发动攻击或施放魔法，如果落到中线以下的黄色段就只能移动或结束本回合，如果执行动作耗尽了全部时间条本回合也自动结束。应该说TOEE的战斗系统相当简单，有朋友戏称如果以本作的战斗系统和画面质量去重新改造《奥秘》，最终的作品一定堪称经典。


日记中可看到极其详细的任务进展。

◆规则

早在上市前TOEE的最大卖点就已世人皆知，要知道它所采用的3.5版D&D规则刚刚在7月份正式颁布。对于那些真正资深的D&D痴迷者来说，TOEE完全就是一款极佳的3.5版教学软件，热衷于跑团（几个人玩纸笔游戏）的朋友们在桌面上无缘见到的魔法和特技都可借助此游戏得以窥其真容。游戏中的铁人（Ironman）模式即专为D&D玩家所设，该模式下决定新创人物属性时只能摇骰一次，开始游戏后身无分文，而且不能随时存盘，死亡后也无法提取进度重来。当然，TOEE对3.5版规则的移植也并非十全十美，例如巨剑和矮人战斧的参数错误，本该在4级时获得宠物的游侠要等到5级才能拥有宝宝，一些牧师领域的法术无法被选用等。不过瑕不掩瑜，这些错误并不能抹杀TOEE对新版规则的忠实度。它作为一款游戏也许并不算成功，但作为一套D&D教学软件却堪称经典。


可以从预设人物中直接选取队员。

◆结论

就笔者个人的观点来看，TOEE具有两大特色：第一，它是首款采用最新3.5版D&D规则的游戏，而且它对原创模组的移植忠诚度极高，在TOEE的包装盒中除两张游戏碟外居然还有一本176页的手册详细解释3.5版规则，最后还有两页说明桌面3.5版规则与游戏中应用版本之间的差别，仅这个理由就足以让不少国外龙与地下城的爱好者们慷慨奉上50美元；第二，它的画面质量和战斗系统完全一流水准，可以说与迄今为止的任何D&D作品相比毫不逊色。然而，在这层光彩耀眼的外衣下，TOEE的内涵多少显得有些苍白乏味，这与它对原创模组和新规则的忠实程度不无关系。随着越来越多D&D游戏的涌现，有一个问题不断出现在玩家眼前：到底我们需要有趣的游戏还是需要复杂的规则？海岸巫师公司从自身利益的角度出发当然希望看到D&D的一片繁荣，尽管每次规则变动都吸引着拥护者们投入到新世界中继续陶醉，但过滥的授权加上一哄而上的开发模式也带来了良莠不齐的各色作品。事实证明这种拔苗助长的做法未必能起到良好效果，毕竟在RPG玩家中D&D爱好者的数量并不占绝大多数，而真正熟悉规则的人就更少了，如果只顾强调规则在游戏中的体现而忽略整体的游戏性，相信D&D游戏的第二次冰川期离我们并不遥远。


战斗模式画面。

放下漫画，谁还争锋 如来神掌 有感

■云南 善良的大灰狼



总评 80

由香港漫画之父黄玉郎的人气漫画作品游戏改编，众多的支线任务设计，开放式的地图场景。

Bug众多，音乐单调，回合制战斗模式让人感觉疲倦。

制作	智冠北研中心
发行	智冠
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/2000/XP

画面：★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

一直以来，漫画和游戏的关系都是那么密切，大部分国内玩家都是读着日本漫画成长的一代。但如果有人对你提起黄玉郎，提起《龙虎门》或玉皇朝，你未必能马上作出直接、准确的联想。在许多玩家心中，香港漫画的代表就是马荣成和他的《风云》。正是基于如此的现实，如果一款《七龙珠》、《浪客剑心》或者《火影忍者》的游戏，甚至是《风云》游戏问世的消息传来，马上就会有拥趸准备掏钱跟进，但如果是一款改编自《如来神掌》的游戏，也许年纪大一点的玩家脑海中会浮起刘德华在一部老港片中双手朝天傻乎乎地叫着“如来神掌第九式——万佛朝宗！”的情形，这也仅此而已，至于游戏是否值得购买，恐怕铁杆的武侠玩家也要斟酌一番。《如来神掌——宇宙争锋》就在这样的情况下出世了。



当原著成为游戏最大的卖点

尽管不是每一位玩家都能准确地回答出关于黄玉郎和他的代表作品的问题，但如果你仔细地查阅一下香港漫画的历史，会发现当代香港漫画的崛起几乎就是由他一手“造成”的。人称“香港漫画之父”的黄玉郎，不仅用一支笔画出了香港漫画业至今的繁荣，更让自己从一文不名的穷小子变成了身价数亿的大亨，堪称漫画史上的传奇。作为他主要代表作之一的《如来神掌》不仅在推出时引发了抢购风暴，更由于其独特的表现方式影响了其后的武侠漫画和电影。或许正因为此，当需要一部具有人气卖点的漫画来作为武侠游戏的改编主选时，《如来神掌》也就当仁不让了。

不知是否是由于原著剧情庞大之故，本次的游戏中并没有将全部漫画进行改编，而只是截取了原著中部分剧情，让玩家扮演神掌大侠龙九州，从与天山七族的佛劫争斗、梵天圣教的宿世恩怨、跨越生死玄关的绝世之战中，上演力抗血佛、神魔荆雷、神鹰上士、逍遥大帝、千岁武帝等5大魔头的精彩好戏，一步一步通过游戏体验来领会“如来神掌”这一武林绝学。如此的设计相较于其他武侠游戏而言，本无特别，但可惜的是这并不是一款普通的武侠游戏，如果不是事先阅读过同名漫画，相信大部分人不知道如来神掌的渊源，当然也就更理不顺一进入游戏之后众多的人名和各种错综复杂的势力关系。如果事先阅读过同名漫画，却又会因为游戏的节选改编导致漫画原本一气呵成的剧情流畅感丧失，自然在这种两方不得罪也不讨好的尴尬之中，平衡被打破了。虽然游戏设计者为了弥补这种缺失，为游戏加入了



回合制的回归让游戏战斗又回到了传统的模式下去。

众多的结局分支，以期玩家能感受到游戏相对于漫画不同的体验所在，但可惜的是，此番的节选改编仅为漫画原著的中篇剧情，因此多结局的出现反而令通过漫画了解到后续发展的玩家感到迷惑，不能不说是一种遗憾。


由于采用《天龙八部》的引擎，游戏除了人像和对话改变外，其他的未见不同。



如果重复不是一种默认的套路

对于熟悉武侠游戏的玩家来说，《金庸群侠传》是一款值得珍藏的游戏，它第一次把自由的概念体现到了武侠单机RPG中，因此游戏获得了成功。成功的背后，《古龙群侠传》、《武林群侠传》、《三国群侠传》，甚至《天龙八部》等游戏也不断将这种模式加以演化和应用，利用《天龙八部》改良引擎制作的《如来神掌——宇宙争锋》自然也不能避免。游戏设计者在主线剧情不变的前提下，设计了众多的分支剧情供玩家自由完成，游戏的地图也仿照《天龙八部》设计了大小地图套用切换，相较于那些只能在固定路线上行走奔忙的游戏，让人有了更多的乐趣体验。不过，这种开放式的任务场景并没有改变起码要占游戏总长1/2的枯燥练级的过程。

模式的相同自然会吸引一些喜欢《天龙八部》的玩家，尽管与《武林群侠传》、《三国群侠传》等游戏存在差距，但这类倡导自由度的武侠游戏依然很少。但可惜的是，如果说模式重复还代表着对成功设计的沿用和改进，那么前作中出现过的道具物品，甚至是任务场景位置的设定、支线任务分布都再次似曾相识，就让人在游戏的过程中始终保持一种疑惑：除了剧情之外，创新要素如此之少。当商业利润成为第一要素时，谁又能保证游戏不会沦为大工业流水线上的产物？


夸张的必杀技效果显示了香港漫画的一贯特征。



单机何必挑战Online

Online，可以说是时下最热门的英语单词，网络游戏的盛行，让Online也连带着火了起来，于是在不少游戏的名称之后加上一个Online成了非常时髦的称呼。但即使如此，单机游戏就必须起来挑战Online吗？看过《如来神掌——宇宙争锋》的介绍，除了对黄玉郎的名字能留下深刻印象外，其次肯定就是智冠公司此番喊出来的“挑战Online”口号。


合体技相比其他招式有所不同，但仍然未能给人眼前一亮之感。

如其所述，为了做到“挑战Online”，游戏中加入了新开发的江湖传说2.0版，通过这个类似ICQ的工具，玩家可不需要暂停游戏，就能在游戏中与其他在线玩家进行实时通话，以方便游戏攻关和疑难杂症的解答。但让人不解的是，目前市面上的两种游戏包装中，精装版为79元，简装版为49元，两者差价为30元，前者仅多出一本游戏攻略。江湖传说2.0版存在的一大理由是为玩家交流心得，以方便攻关，但游戏本身已附带一本攻略书，按差价来看，这本书价值30元。30元的攻略书都有了，那么江湖传说2.0版方便玩家攻关的功能是否还有必要？按照游戏说明书所述，利用江湖传说2.0版的组队功能，玩家可开启游戏中的神秘关卡，并可完成这一关卡，参加有奖游戏活动。但让人奇怪的是，从游戏官方网站所公布的江湖传说2.0版组队战斗获奖人员名单来看，却没有国内的玩家。拥有最大玩家人群的市场中竟然没有一名玩家获奖，这是否表明国内玩家对这款游戏的态度，或者国内玩家根本就没有机会参与此番抽奖？

单机游戏与网络游戏，本是两种不同的游戏类型，就好比电脑游戏与电视游戏，现今却偏偏要提出一个“挑战”字眼，实在很难让人理解其中的意义所在，如果仅是提供一个线上交流的工具就能挑战网络游戏，那么QQ岂不是早就把网络游戏取而代之了？

尽管国内有大量对武侠游戏情有独钟的玩家，但《如来神掌——宇宙争锋》却称不上是一款制作精良的武侠游戏。不可否认游戏中的确存在一些亮点，但和那些我们经历过太多的武侠RPG一样，诸如Bug众多、音乐单调、行走缓慢等的问题也出现在了它的身上，加之同名漫画那超高的人气和影响力，以及游戏中实际效果对应的差距，除非你对《如来神掌》漫画有过难忘的印象，并渴望尝试它的游戏，否则它并不是十分适合你！ P



都说秋天是收获的季节，对玩家们来说，今年这个秋天还真是如此！9、10月份交接之际，10来款新作神差鬼使般蜂拥上市，乐得全球玩家只剩咧嘴狂笑的份儿。仔细再看，这批新推出的游戏中有不少是经典大作的资料片或续篇，毕竟这年头都流行续作主义。大树底下好乘凉，找准一条好路子深挖猛掘，再怎么折腾厂商也都立于不败之地，因为资料片不需要庞大的前期投入费用，不过，如此开发出来的东西也就难免良莠不齐，惹得有人欢喜有人骂有人想买而不敢买……好了，废话少说，言归正传，现在就请各位老少爷们擦亮眼睛，跟着俺来慢慢评点一番这堆资料片中的4位代表。

秋日续作情正浓

——近期四款资料片点评

■贵州 yago

《战地1942——秘密武器》



发行商：美国艺电
开发商：Digital Illusions
类　型：第一人称射击
发售日：2003年9月4日

《反恐精英》的成功不仅吸引了无数FPS玩家，同时也引来了游戏厂商们的涎水，其中电子艺界应该算是最有实力付诸行动的竞争者。2002年底，一款名为《战地1942》的新作浮出水面，在电子艺界的宣传攻势下，玩家们还真对这款“有望继CS之后成为网络射击游戏新霸主”的游戏充满了期待。然而9月10日产品正式发售后，期盼就分化为欣喜和抱怨这两种截然不同的反应，拥有高档显卡的玩家纷纷惊呼这正是他们一直在寻觅的战场FPS，而更多只有中低档显卡的玩家们则不得不咬牙切齿地放弃了在幻灯片一般的帧数中奔跑作战的企图。从创作思路上来看，《战地1942》的设计概念几乎完美无缺：一个巨大的虚拟战场，应有尽有的海陆空武器装备，多职业兵种配合作战的团队精神。与CS的短兵相接相比，《战地1942》举手投足无不尽显英雄气势，不幸的是，它所要求的高配置将大多数玩家拒之门外，当然，通向网络FPS之王的道路也因此关闭。



在高处设置火力点。

《战地1942》的阳春白雪之美仍然引来了相当数量的拥护者，这些幸运儿们在惊喜之余纷纷呼朋唤友组建战队，而电子艺界也按照原定计划开始了两部资料片的开发。2003年2月，《罗马之路》上市，这款资料片新增6张地图、9种运输工具，玩家还能以意大利军和法国解放军的身份参与战斗，不过在游戏模式上仍然只有死亡竞赛、团队死亡竞赛、夺旗和征服4种老套路。电子艺界含糊许诺的程序优化和降低配置门槛仍然遥不可及，老玩家们迫不及待地投入到意大利山区的战斗中去，而“贫下中农”们依旧只能看着这帮贵族干咽口水。半年之后的今天，《秘密武器》也以流水作业般的速度上市，顾名思义，这部资料片以二战期间同盟国和轴心国双方秘密研制的各种超级武器装备为噱头，新增16种运输工具和7种新武器，其中包括可作为移动复活点的美军C47运输机、德军最早研制的喷气式战斗机Horton HO 229型“飞翼”、Wasserfall地对空导弹、Sturmtiger重型自走迫击炮、可发射子弹的匕首枪、毛瑟K98榴弹枪等。在这些噱头的掩盖下，《秘密武器》悄无声息地修改了《战地1942》原先的阵地战风格，很多玩家甚至感觉到二战的味道正在日益黯淡。尽管战斗看起来更加激烈，尽管可使用更多的武器和装备，尽管还有8个执行特定任务的单人战役，但更多的大众玩家却在这样的改变下感到麻木。



各兵种配合作战。

事实上，凡是玩过《战地1942》网络对战的朋友十有八九都赞不绝口，各种层出不穷的非官方MOD也极大地丰富了1942迷们的生活。NPD最新统计资料表明，在今年9月14日至20日的一周内，全美PC游戏软件销售排行榜的冠军居然是《战地1942》！从纯粹游戏性的观点来看，《秘密武器》、《罗马之路》乃至《战地1942》都不失为精彩之作，然而如果没有一块过硬的高档显卡，没有足够的宽带接入速度，《战地1942》就不属于你。



空降部队，真实的战争体验。



《荣誉勋章——突出重围》

发行商：美国艺电
开发商：TKO Software
类　型：第一人称射击
发售日：2003年9月22日

2002年初，《荣誉勋章之联合袭击》还魂PC平台后一鸣惊人，电子艺界也由此迅速发现了另一个量产化的天堂。一时间，2015、EALA、TKO等几家厂商在EA大旗挥动下开足马力全方位出击，《荣誉勋章》的名字响彻PC、PS2、NGC、XBOX等各种游戏平台，甚至连任天堂的GBA掌机上也有了它的身影，想当初1999年《荣誉勋章》在PS主机上初露头角时可没这样风光。同为二战题材的FPS游戏，《荣誉勋章》比《战地1942》更深入人心，它的成功很大程度上要归功于《雷神之锤III》引擎打造的真实场景，各种与史实相吻合的武器装备，以及对好莱坞二战大片的跟风，有时候游戏中的一些任务和场景都完全取自电影。《荣誉勋章》的一大特色是让玩家以普通士兵的身份去体验那场人类历史上最大规模的战争，除《联合袭击》中的主人公麦克·鲍威尔官任中尉外，《奇袭先锋》中的杰克·巴恩斯直到最新推出的《突出重围》中的约翰·贝克，以及明年初即将面世的《太平洋攻击》中的汤姆·康林全都是下层士兵，玩家将伴随在他们身边体验种种出生入死的惊心动魄。



《突出重围》比原作的配置要求增高了。

《突出重围》的故事背景以北非和意大利战场为轮廓，单人模式共有三大战役11关任务，战斗虽因敌人数量增多而更显激烈，但主题仍不离其孤胆英雄本色，玩家单枪匹马手持一杆破步枪扮演拯救盟军命运的角色，不过沿途可供把玩的东西就多了，从德军轨道装甲车、小口径迫击炮、Delisle消声步枪直到磁性探雷器等可谓花样百出，而原先的老装备如汤姆森冲锋枪等用起来也倍感亲切称手。《荣誉勋章》的通俗性为它赢得了一片掌声，但和前一部资料片《奇袭先锋》一样，《突出重围》给玩家的感觉只有3个字：不过瘾！对于FPS老鸟们来说，三五个小时即可轻松过关，眼看最后德军陷入一片弹雨火海之中，更多玩家只会捶胸顿足：早知道就不该打这么快！



使用各种武器的真实感仍然是游戏的卖点之一。

《荣誉勋章》系列的故事性很强，不过通关一遍之后的玩家很难对它们再提起兴趣，为此该系列一直在努力增强多人模式以延长其市场生命周期。在《突出重围》的多人对战功能里新增解救战俘模式，该模式下玩家必须解救被俘的队友才能继续进行战斗，不过就这点萤火之光显然无法与《战地1942》的辉煌相提并论。《荣誉勋章》的魅力与《战地1942》正好能互补长短，电子艺界对前者在商业意义上的评价显然超过后者，光看那源源不断的后继资料片，就知道谁的分量更重一些。从电子艺界的角度来看，《突出重围》成功继续弘扬着《荣誉勋章》这块金字招牌，并为公司带来更多利润；对普通玩家来说，《突出重围》也是一款不容错过的游戏，不过通关之后你很快就会把它丢到一边。



保护NPC的性命也是一项有趣的挑战。

《神话时代——泰坦巨人》



发行商：微软
开发商：Ensemble Studios
类　型：即时战略
发售日：2003年9月30日

和当初《征服者》将《帝国时代II》的成功推向巅峰一样，《泰坦巨人》的出现也算是对《神话时代》的进一步完善和补充，由于原作的均衡性已近完美，任何对原先三大民族的调整或修改都必将带来全面波动，因此第四个民族——亚特兰蒂斯人的登场也就毫不奇怪了。这个充满了神秘色彩的新种族因为天灾逃离家园，被奥林匹斯山诸神抛弃的他们为泰坦之神克隆那斯所救。克隆那斯属于希腊神话中老一辈的巨人神明，但其子宙斯发动神界政变将这帮老家伙们赶下台并加以囚禁。作为神灵当然要有自己的信徒才能活得滋润了，于是这帮巨人神灵拉上幸存的亚特兰蒂斯遗民们开始了神话时代的新一场较量。《泰坦巨人》与前作相比体现出的变化基本离不开亚特兰蒂斯族所带来的全新兵种、神赐能力、技术，以及终极战斗单位——泰坦巨人。资料片中的4个民族都可通过修筑造价昂贵的泰坦之门召唤泰坦巨人助战，这种巨型战斗单位不但生命值高得变态，战斗力也十分可怕，它瞬间就能将玩家的城市砸为废墟，而原有的各种战斗单位还真没有谁能跟它过上几招。

亚特兰蒂斯族人本身也算是极具个性的，该种族的村民牵有一头骡子，因此


庞大的神话战争场面令人心血澎湃。

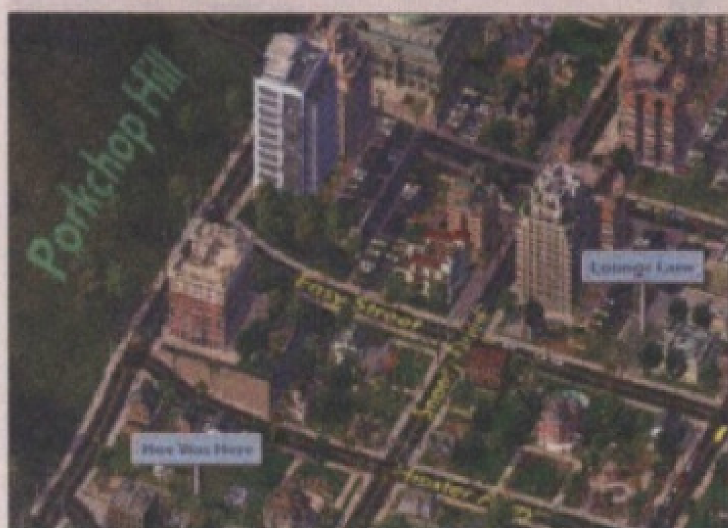
采集资源时根本不需返回城镇中心或仓库卸货，虽然亚特兰蒂斯族的村民造价比其他民族贵上3倍，但这个优点绝对物有所值。此外亚特兰蒂斯族的普通人类部队均可通过支付一定资源直接升级为英雄，而他们所崇拜的巨人神明还允许玩家多次使用神赐能力，亚特兰蒂斯族所具备的这些优势必定使他们成为玩家的新宠。就笔者自己对资料片的感觉来看，选择亚特兰蒂斯族后战斗确实要简单轻松多了，显然Ensemble工作室希望借此吸引更多新人玩家，这种开发策略上的调整也反过来证实了《神话时代》有曲高和寡之嫌。《神话时代》也许更像一道精雕细琢的宫廷名菜，而它的这款资料片无疑是想向更多玩家展现其迷人丰姿，仅就Ensemble一贯严谨的工作态度而言，《泰坦巨人》也值得我们仔细回味。

《模拟城市4——大塞车》



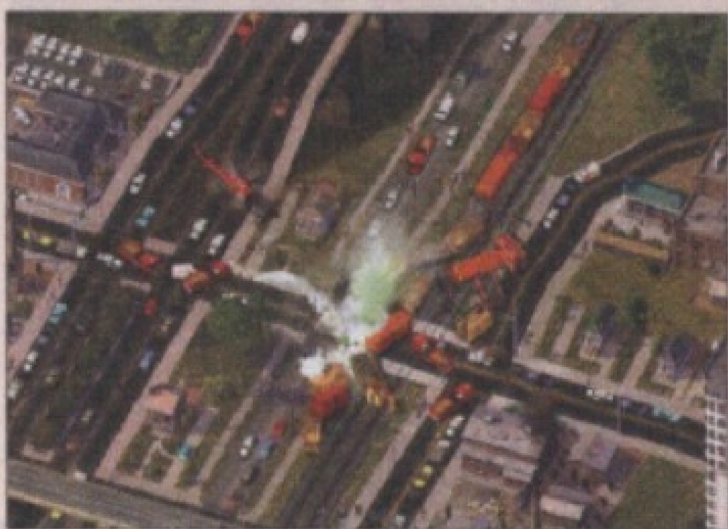
发行商：美国艺电
开发商：Maxis
类　型：模拟经营
发售日：2003年9月22日

今年初推出的《模拟城市4》在模拟迷中还真引起了那么一阵轰动，这款游戏标志着《模拟城市》系列正式进入3D时代，而《模拟人生》的玩家也可将自己精心培养的那位小人儿引入《模拟城市4》中，一段全新的都市生活由此拉开序幕！《模拟城市4》对现代都市的模拟真实程度更高，但由于这款游戏根本没有最终的结局，随着城市规模的日益扩大，即使是顶级硬件配置的机器也会承受不住巨大的资源消耗，原本流畅的画面会逐渐越来越滞涩，直至死机。尽管有这样那样的不足，但作为模拟家族的元老，《模拟城市》系列的拥护者还是大有人在，电子艺界也看到了这一点，因此赶在《模拟城市4》被忘记之前，它的资料片《大塞车》终于及时出现在玩家眼前。《大塞车》强化了《模拟城市4》中的交通经营成分，玩家可对都市交通情况进行更多的干预，各位甚至不妨将这款资料片改名为《模拟城市交通》。



《大塞车》延续了《模拟城市》系列作为经营模拟游戏的至尊地位。

除了大量新增的交通工具和配套道路设施之外，关键是玩家可直接查看片区交通流量情况，甚至能了解到某建筑内人员流动所用的交通途径，由此可尽快从根本上解决某些地段的交通拥挤现象。《大塞车》的路牌系统也为玩家提供了打造理想街区的可能，当处心积虑地拍板定下商业区、工业区的规划后，如果能有一个路牌直接标出你心目中未来的华尔街时，那种感觉还真不错。长时间忙于经济发展和交通疏导的玩家很容易感到枯燥疲倦，《模拟城市4》中可引入《模拟人生》资料的设定充其量只是增加了一个了解市民需求的信息渠道，但那位只会投诉抱怨的模拟市民并不能真正让你轻松。《大塞车》中新增的驾驶模式为玩家在模拟经营中提供了诸多有趣的小游戏，甚至还有小任务，身为市长的你可驾驶警车执行缉拿犯罪分子的任务，如果完成可降低本区犯罪率。完成小任务后城市里可多造一些特殊建筑，例如兵工厂，而市长大人你还可继续扮演超级英雄的角色，驾驶着兵工厂造出的直升飞机和坦克去攻击恐怖分子的基地，实在是非常过瘾！


不好好管理交通就是这样的下场。

以上这些资料片的原作全都算得上是知名经典，作为资料片它们都在努力丰富原作的娱乐性，竭尽全力延长原作系统的生命周期。但由于厂商从经济利益角度出发通常不会对原有系统作出重大调整，因此不可能指望资料片会给玩家们带来焕然一新的感受，一些原来很精彩的作品，如量产化路线催生的《荣誉勋章》系列全靠原作《联合袭击》的号召力笼络人心，迄今为止的两部资料片总给人一种苍白的虚弱感，也就是说它们始终在吃老本，单人模式分量不足，多人模式魅力不够，图的就是个短期市场利润突击，长此以往难免会走下坡路，这种情况在如今的资料片中屡见不鲜。而《神话时代——泰坦巨人》和《模拟城市4——大塞车》的表现显然更为出色一些。游戏带给玩家的乐趣总会因人而异，再加上对原作拥护程度的不同，各位玩家对以上4款资料片的选择不妨自行其便。值得一提的是，这四款资料片中有三款出自EA之手，也就不难理解EA为何能将任天堂拉下软件销售榜的头把交椅了。也许厂商们在不断窥视各位的钱包，但层出不穷的滥竽充数之作终究会让原先炽热的爱逐渐冷却，失去了摇钱树的一方自会另辟财源，而我们也将在期望中继续等待……



2002年初，由2015工作室利用《雷神之锤Ⅲ》引擎制作的第一人称射击游戏《荣誉勋章——联合袭击》，在EA的精心运筹下红透全球，这款作品在游戏圈内重新掀起一股“二战热”。2002年底，由EALA为其开发的资料片《先锋部队》也广受好评，而近期上市的第2部资料片《突出重围》虽然换由TKO公司制作，但其逼真的战场视觉效果和写实的武器系统依然原汁原味。本作以美军陆军部队军士长约翰贝克为主人公，玩家将以这个小人物的身份体验1943年前后同盟国与轴心国在北非沙漠的决定性会战，以及盟军从西西里岛登陆开辟欧洲南部战线的史实，乃至重现意大利南部山区中，美英部队与德意联军的激烈争夺。与前两作相比，《突出重围》增加了大量新武器和装备，如可使用探雷器穿越雷区，驾驶美军谢尔曼坦克、德军虎式坦克等。本作的真正特色是敌人数量剧增，且人工智能明显有所改观，玩家能够获得的弹药却相应受限，如果不用心取巧要想顺利通关并不容易。《突出重围》与前作相比没有太多本质上的变化，但光凭“带给你一个真实的二战”这句话就足以让所有FPS玩家和二战军事迷们投入到那段激动人心的历史中去。通关之后玩家们最大的遗憾仍然是还不够过瘾，希望能尽早迎来明年初的第3部资料片——《太平洋袭击》！



荣誉勋章
联合袭击之突出重围
Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough

■贵州 yago

总评	83
制作	TKO Software
发行	EA
载体	CD×1
类型	主视角射击
语言	英文/中文
环境	Win9X/Me/2000/XP
画面:	★★★★★★★★★
音响:	★★★★★★★★
操作:	★★★★★★★★☆
娱乐:	★★★★★★★★☆
剧情:	★★★★★★★★
配置要求	CPU: Pentium Ⅲ 1GHz 内存: 128MB 显卡: 32MB以上显示卡 硬盘: 800MB



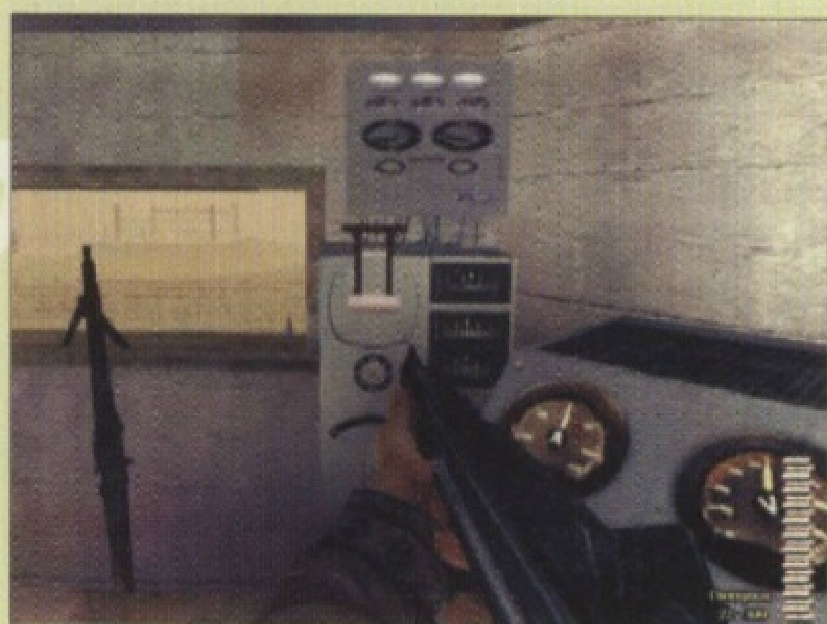
第一战役 突尼斯

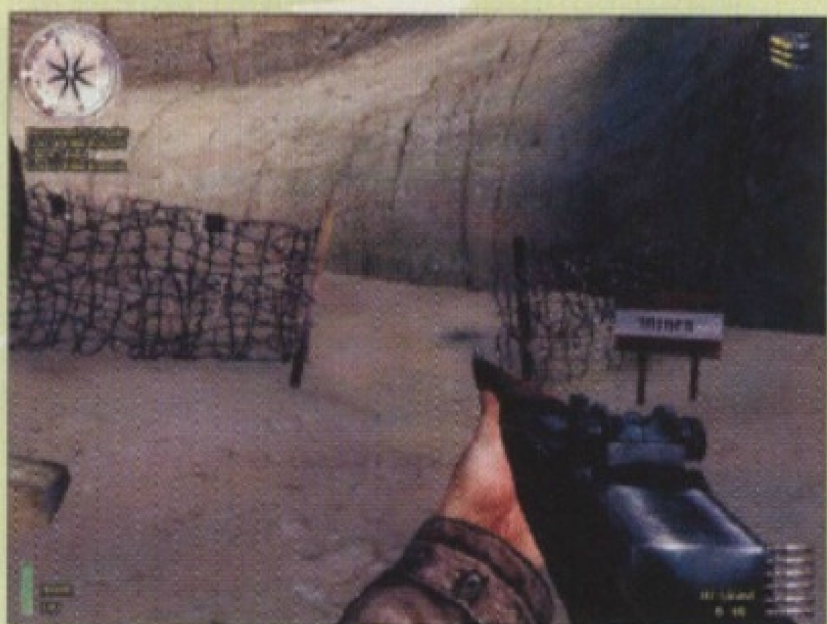
第一节

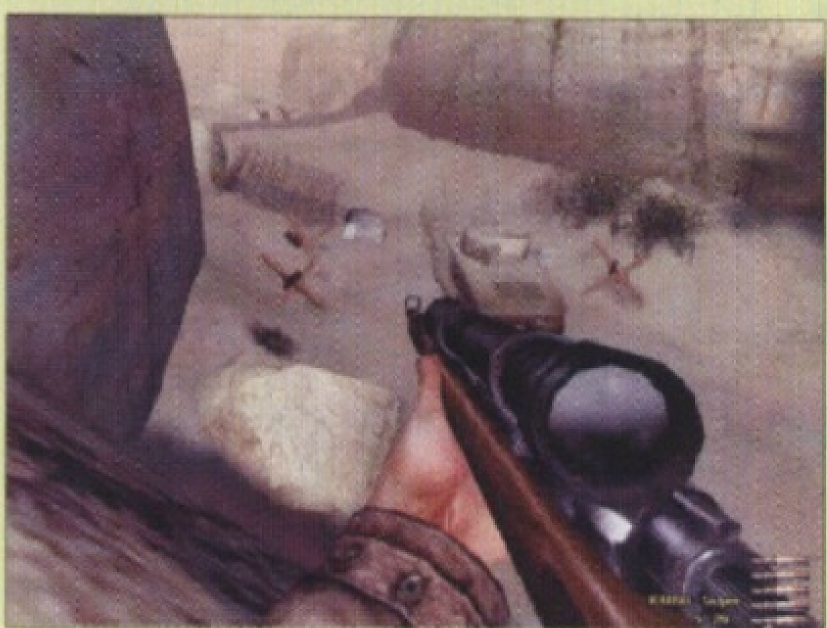
1943年2月20日，北非战场。

隆美尔发起的春风攻势给北非英美联军造成了巨大损失，在通往卡塞林隘口的道路上美军一片狼藉。据悉前方发现德军重兵，连长下令必须尽快摧毁德军火炮阵地。军士长约翰贝克刚从吉普车上跳下就迎来了德军的冲锋，在遮天蔽日的满天沙尘中迅速跳进旁边弹坑，下蹲埋低身子并端起汤姆森冲锋枪朝接连扑来的德军劈头扫射。不用担心对方突破防线，后方美军会以迫击炮准确“招呼”突破的零星德军，你所要做的就是保证自己的安全，同时尽可能先发制人射倒正瞄准你的德军步兵。德军停止冲锋后立刻根据左上角罗盘指示向铁丝网左侧靠近，从缺口进入德军防区，时刻小心阵地中央位置出现的德军，利用卡车或反坦克桩作掩护消灭敌人，或是一鼓作气冲入战壕中扫翻所有德军士兵。

连过两道阵地后随一辆美军坦克来到山口，越过铁丝网靠近一辆德军丢弃的虎式坦克，按E键进入乘坐模式。立刻发炮炸掉冲到近前的德军坦克，同时按鼠标右键切换车载机枪狂扫刚从卡车上下来的德军步兵。继续前进，注意沿途德军反坦克火箭筒


拉下门闸以便坦克开入。


进入雷区请小心行动。


下山跟随扫雷坦克行进。

手，头顶天桥上也有两名火箭手，机枪抬不到那么高，就用大炮对付他们，注意炮口要抬高一些。来到谷口德军地堡处，先摧毁左翼机枪手，然后对路面正中位置开火，沙雾中隐藏有一辆德军虎式坦克，干掉它后暂时离开坦克，从左侧坑道口杀下去，一路全靠冲锋枪开道。进入地堡后从梯子爬上二层，拉下墙上的开关可打开闸门。返回坦克处登车驶进闸门，沿途以机枪拦截德军火箭筒手，注意在路口尽头还有一辆虎式坦克，打爆它后道路也被堵死，只能下车步行。跳到路右边的大石后，先用步枪干掉左侧高台上的敌炮手，然后对付右侧战壕里的敌兵，注意战壕后还有一门88毫米炮，周围也有不少德军，歼灭他们后进入前方的另一个坑道入口。在曲折的坑道中时刻准备投入战斗，狡猾的德军会躲在箱子后射击，头顶两侧不时会有在爆炸中飞舞的人体残肢。在进地堡入口前会遭遇德军两挺MG42机关枪的拦截，附近还有一名美军第一装甲师的战友，合力击毙德军机枪手后，他会告诉你应尽快摧毁德军通讯系统以免他们招来援兵。杀进地堡中经多次短兵相接后，在击毙一名德军军官的地方可找到通讯电台，以冲锋枪扫射打坏这些仪器，然后继续前进，不久又在一张桌子上发现德军情报文件，按E键拿取。最后离开地下工事时要当心门外的两名德军，冲出来沿路走下去就能与主力部队会合。

第二节

美军装甲部队冒着德军炮火全力推进，但由于前方地雷遍布，美军不得不以扫雷坦克开道，但速度仍不尽人意，此时又遭到德军布设在山腰上的大炮轰击，贝克奉命前去摧毁敌人的3门大炮。下车后在右侧与德军展开激烈厮杀，端起汤姆森冲锋枪迅速奔上山坡，坡顶左侧的MG42火力点会在后方友军坦克炮的怒吼中灰飞烟灭。借助岩石藏身并换弹匣，慢慢向前推进攻占德军指挥部，在进入雷场前按5取出探雷器，先往左走，每走一步就停下来看探雷器上的指针，如果指针未向右偏移则可继续前进，如果指针偏移就要换个方向前进。当看到前方谷口冒出德军时迅速换上M1步枪开火，这也是安全度过雷区的信号，因此你可以一溜烟跑到石头后继续战斗。消灭山腰通道上的残余德军后登上一门大炮，用它摧毁另外两门炮后再在其炮管安上炸药完成这个任务，注意此时会有德军援兵赶来。

清理了大炮后，扫雷坦克继续沿着谷底道路前进，贝克应穿越天桥到对面营帐中拿取德制KAR98狙击步枪。沿着旁边坡道下来，步行跟随扫雷坦克前进，注意别挡住后面的友军坦克，否则会被碾死。你的任务是狙杀沿途的德军火箭筒手，阻止他们攻击扫雷坦克，注意头顶山梁上也会出现德军。道路左侧的木质哨塔下有不少敌人，此时尤其要小心背后山坡上会不断冒出德军火箭手，边战边随车队前进。来到路口处，连长告诉你附近发现隆美尔的地下补给库，而你，军士长贝克必须去摧毁它。说完话，道路右边地堡里走出一名德军军官，击毙他后进入地堡。经过一段隧道来到德军工事深处，沿途消灭敌人无数，最后在一间仓库似的房子里可看

小花絮：荣誉勋章

荣誉勋章是美国国会于1861年开始授予美国军人的最高级别奖章，该勋章专用于表彰作战中有非凡表现的军事人员，据称只有“勇者中的勇者”才能获得，通常它由美国总统以国会名义颁发，因此又称为国会勋章。自美国建国以来共计有三千余人获授荣誉勋章，从海陆空三军到海军陆战队，甚至国民警卫队都有获此殊荣者。最新的一次授勋仪式为2002年7月8日，小布什在白宫举行仪式悼念在1965年越战中阵亡的美军顾问团成员Humbert R. Versace上尉，并为其追授荣誉勋章。获得荣誉勋章者的子女拥有可直接入读西点军校的特权，但由于荣誉勋章的认证越来越严格，进入20世纪后获勋者数目骤减。一战中只有123人，二战中有435人，朝鲜战争中有131人，越战中有240人。真正意义上最近的获勋者为美军三角洲特种部队成员Gary Gordon和Randall Shughart，他们在1993年的索马里军事行动中阵亡，同年美国总统克林顿将荣誉勋章授予他们的遗孀。

到安放炸弹的红色标志，设置定时炸弹后要狂奔逃命，因为你只有很短的时间，最佳选择是从附近梯子爬上工事顶端，然后跳下去。在一片惊天动地的爆炸中隆美尔的补给站化作齑粉，贝克回到吉普车旁交差完事。

第三节

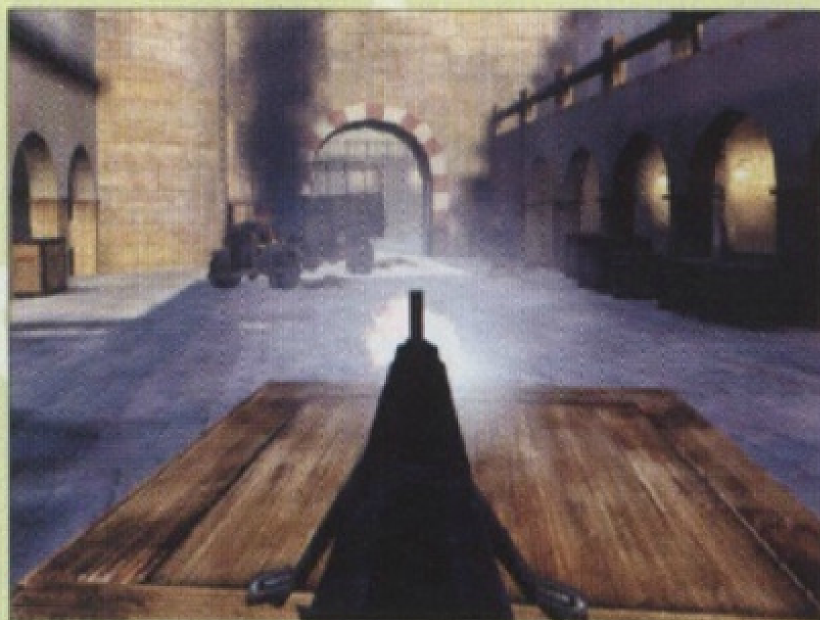
部队进入德军占领的小城，双方隔着一条运河激烈交火。连长派贝克去营救河对岸要塞中关押的英军战俘，此外贝克还必须找到盟军的内线克劳斯。冒着枪林弹雨来到桥头，向左转在小码头登船，载有美军的两艘小艇缓缓驶向对岸，努力以准确枪法射杀在对岸奔跑的德军。在小艇靠岸的瞬间立刻冲上码头，消灭附近敌人后，注意看脚下墙根有个安放炸弹标志，埋设炸弹将墙壁崩开一个大口，进入后很快来到地下室监狱里。拿取桌上钥匙打开关押英军战俘的铁栅栏门，与他们继续向前进，从此时起要注意节约弹药，力求爆头毙敌，因为前面的敌人会有很多。冲入大院会有一场激战，注意左侧挂角的MG42机关枪手，丢枚手雷过去可让他暂时哑口无言，但通道里还会有德军出现，先冲到对面走廊近距离扫倒顽抗的德军，然后从MG42后的通道杀上二楼，清剿整个要塞里的德军。经过一番苦战后重新回到大院里，如已消灭所有敌人可往木质大门处靠近，会听到友军士兵在欢庆胜利，这时迅速狂奔到MG42那里，一辆满载德军士兵的大卡车会破门而入，用密集的弹雨迎接他们吧。

走出木门来到桥对岸，消灭右手边的敌守军后沿着河岸往左走，在小巷里绕几个弯后就会遇到己方的内线特工克劳斯。耐心跟着他穿越德军控制的街区，注意若主动攻击就会暴露自己的行踪。来到几个木箱子背后，克劳斯告诉你准备乔装过关，不料此时却被德军巡逻队发现，扫倒他们后克劳斯会飞快逃跑，要全力以赴跟上他。很快来到屋顶小门，但克劳斯需要30秒钟才能打开门锁，而你必须为他护驾，这一战难度较大，不但有德军从后方追来，背后高台上也会出现敌人，对方还会投掷手榴弹，克劳斯一旦牺牲任务就宣告失败。这里有个诀窍，主动靠近敌人对方会把手榴弹朝你投来，这样比投向克劳斯要好得多。听到克劳斯喊OK后迅速闪进打开的门内，同时要把门杠放下，然后跟随他来到地下室取得德军制服和证件。两人走到院中，遇到质问的德军士兵可按7键出示证件，然后登上卡车直奔港口。

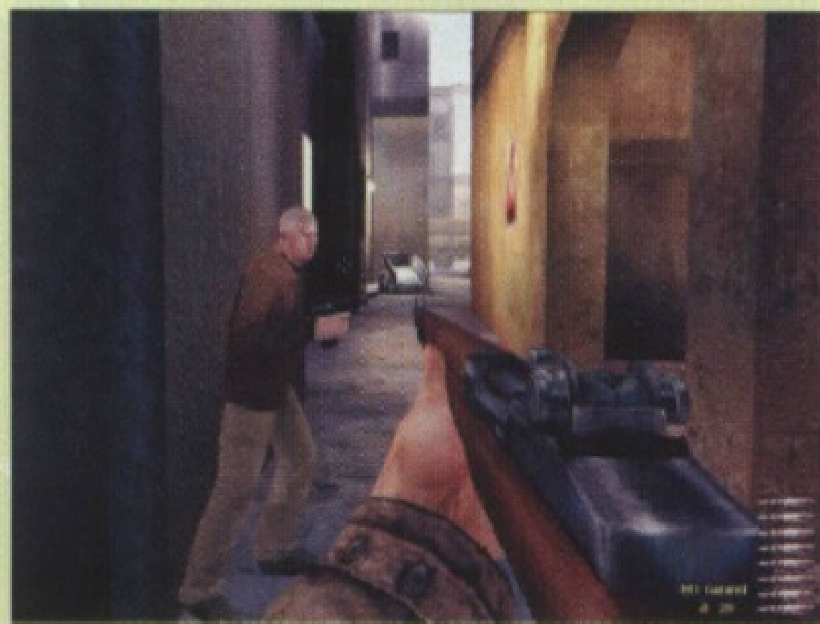


第四节

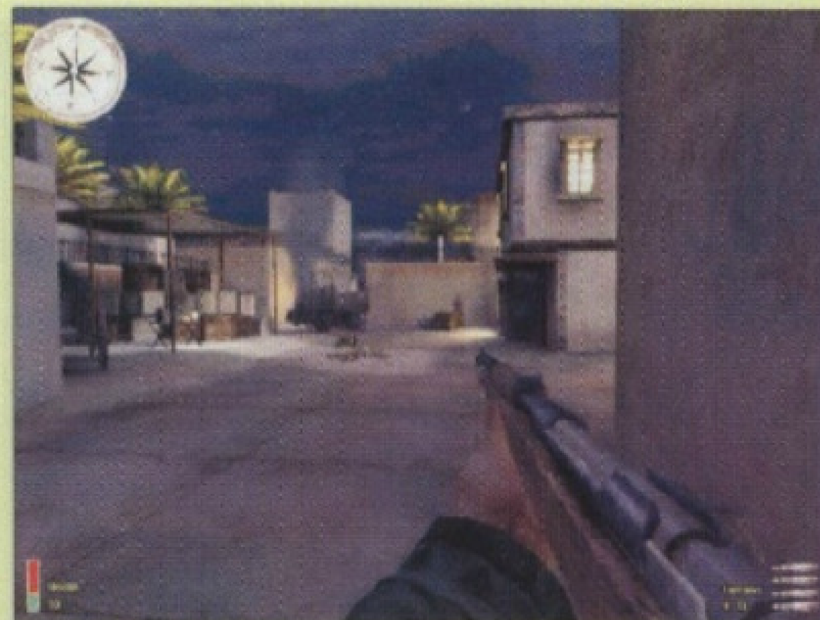
路上克劳斯告知德军准备乘货轮撤离，为断其后路必须破坏这艘货轮。卡车进入港区后同样要出示证件给卫兵看，克劳斯驾车离去。为了顺利上船还必须弄到更高级别的通行证，于是往右走进入小房子里，上二楼与一德军士兵擦肩而过，窗口内的值班员向你问话，按1摸出消音手枪在他按下警报之前将其击毙，同时还要转身射倒闻声上楼来的另一德军。进入值班室内取得高级别通行证，回到码头上，这下终于可以登船了。上船后从舷梯下到舱室通道中，根据左上角罗盘指示来到一间舱室外，开门进去后里面的几名德军会识破你的身份，立刻摸出MP40冲锋枪扫倒他们，警报声顿时大作，迅速从桌上拿取德军花名册。接下来要在船舱中搜寻炸药，沿途会不断出现德军，尽量保证爆头以节约子弹，最后在库房内发现两捆炸药。继续向下前往轮机房，在迷宫般的船舱中要多看罗盘的方向提示。穿过德军住宿区后终于来到轮机房，安放好两捆炸药后快速向外飞奔，如遇敌人阻拦只管扫射，但无论你跑得如何快都不能安全逃离，猛烈的爆炸中你只觉得眼前一黑就失去了知觉。醒来之后发现整个船体翻了个90度，赶紧沿着倾斜的走道向外撤，注意沿途仍有德军拦截，很多地方需要多用跳跃才能翻过去。接连爬上两道网梯后终于来到船舱出口，但外面也有大批德军赶来，利用蹲姿与站姿的切换与敌对射，还可投掷手榴弹消灭躲在箱子后的德军，对方投来手雷时你只管缩脖子躲进舱口内。消灭完码头上的敌人后赶紧爬出舱口，



MG42在手万事不愁啊。



与克劳斯成功接头。



善用Carcano步枪突出包围。



蹦跳到登船舷梯处上岸，在左边小房子里可获取补给。继续缓缓前进，随时注意敌人的伏击，在狭窄地形中多用MP40和霰弹枪，但如果是中远距离对射推荐使用那杆Carcano步枪，一般情况下均可一枪毙敌。绕到码头区外与克劳斯会合，但他告诉你卡车已被敌人摧毁，目前只能徒步撤离。沿途敌人数量很多，千万要节约子弹，在一处狭小巷口中德军会投掷绿色烟雾弹，此时可趁乱通过，几经血战最后来到出城大门前撤离。



使用完大炮后记得将其炸毁。

第二战役 西西里

第一节

1943年7月10日，意大利西西里某地上空。

盟军开始对西西里岛实施登陆作战，大批英美部队通过空中和海上踏入欧洲。贝克等人乘坐的滑翔机不幸被德军防空火炮击中，驾驶员当场毙命，所幸贝克大难不死，从残骸中爬出后迅速射倒机舱外的两名敌人。远处传来敌人高炮的声音，贝克必须摧毁附近6门德军高炮。靠近第一门高炮后与敌守军展开激战，此时还有一辆德军卡车运送援兵赶来，利用巨石作掩护慢慢蚕食他们，最后占领高炮并安放炸弹将其摧毁。接下来继续沿大道前进搜索并摧毁敌炮，从第二门炮开始要注意，清剿完周围敌军后还可使用大炮阻击前来增援的敌机械化部队，之后再将其摧毁。打掉一辆意军坦克后找到当地游击队，苦战穿越大桥并上坡后不久即可与505空降团友军会合，听到对方开始说话后要迅速登上滑翔机附近的最后一门德军大炮，因为德军坦克会突然杀出，搞掉这个钢铁怪物后对付剩下的步兵就简单多了。注意如果友军全部阵亡则任务失败，消灭全部敌人后炸掉德军大炮过关。



这东西很好用啊。

第二节

为了给敌人造成更大打击，现在贝克要与战友一同前去炸毁德军通讯站。先来到路边哨所前，消灭里面的敌人，很快沿着大路来到通讯站，在通讯塔下放置炸药后登上吉普车前往机场。此时战友驾车，贝克操纵车载机枪，很快会有两辆德军卡车从后面出现，车上敌人在弹雨中如同割麦子般纷纷倒下。注意沿途工事和窗口里出现的敌人，很快还会有两辆德军摩托追来，它们比较耐打，要扫射好一阵才会爆炸起火。冲到设障的路岗前扫翻敌兵后会倒车拐入岔路，不料迎头差点撞上德军坦克，战友情急之下倒车逃入小路，你只需对付路边掩体内的敌人，几经辗转终于来到机场外。战友驾车准备留在外围接应，贝克孤身潜入机场，目标是破坏4架意军战斗机，但他只有手枪和Delisle单发式消音步枪，这东西虽然不能连发，但威力很大。潜入机场右拐后干掉两名哨兵，进入仓库内在右边架子上可找到血包，清剿出现的敌人后来到机场外围的院子里。先射倒地面巡逻的敌兵，注意右翼两座机枪哨塔，先打掉它们的探照灯，然后摸到斜对面的箱子后，用Delisle敲掉躲藏在木板后的敌机枪手，稍不留意就会倒在机枪火力之下。进哨塔对面的两座机库，找到两架战斗机，在机头部位两次按E键完成破坏。在院子尽头有两座敌兵营，左边门里睡了不少敌兵，干掉他们后穿门而过，很快找到第三架飞机并予以破坏，然后潜入德军幻灯教室中大开杀戒，从屋后左边的门出去，通过铁丝网开口进入机场。右拐会立刻遭遇3名敌兵，干掉他们并破坏最后一架飞机，从机仓后门出去，直上调度塔，先射倒调度室外巡逻的敌兵，然后开门解决里面的两名军官。从屋中玻璃橱窗内取得歪把子机枪，走到红色通讯器旁按E键发出警报，然后立刻往外冲。院子里和哨塔上会出现大批敌人，用机枪冲开血路，下楼梯后直接朝大门冲，门外树林中战友开着吉普早已等候你多时。意军不知战斗机被动了手脚，飞机起飞后接连坠毁爆炸，整个机场全部瘫痪。



破坏敌军战斗机。

第三节

据悉第82空降师在前线受阻，贝克与战友乘车前往助战，没想到在公路上又遇意军坦克，战友慌忙驾车冲入农家小院躲避。下车后迅速进屋拿取桌上的火箭筒，从窗口向敌坦克发射3枚即可将其摧毁，注意不要让它的炮火直接命中你。离开小院往前赶路，在右侧滑翔机降落处可获得少许补给，正要前进突然有敌人卡车开来，以最后一发火箭弹将其击毁，然后摸出冲锋枪与残敌厮杀，不幸的是战友在混战中牺牲。沿着大道来到前方激战处，大楼窗口内的敌人以两挺机枪扼守路口，用冲锋枪点射可击毙机枪手，趁敌方未换人补充赶紧闪入原先被机枪火力封锁的屋内。在这里终于见到了第82空降师的友军，大家一起并肩作战，此时大楼内敌军也蜂拥而出，点射将其一一放倒，杀进楼内上楼梯后立刻操起MG42狂扫窗外沿果林逼近的群敌。等待一切恢复平静后再清剿楼上残敌，接着下楼从后门进入茶园，在门口会看到有伞兵部队空降，同时附近又出现敌军，立刻跑回二楼，继续用那挺MG42压制敌人。反复之后再次进入果园，左前方有数名敌人凭借果林掩护拼命顽抗，与友军缓缓推进逐个消灭他们。

穿过果园，在山坡下遇到另一批友军，商量之后决定合力夺取村子。来到路口，往前走几步就听到坦克驶近的轰鸣，立刻登上村口的那门Bohler反坦克炮，三下五除二击毁敌坦克，坦克残骸挡住了路口。打开左边谷仓大门，没想到里面还有不少敌军，激战之后从二楼侧门绕到坦克残骸后。往前走一段，在谷堆附近会遭遇大批敌人拦截，点射放倒他们后进入半壁墙倒塌的民房，上二楼可看到两门迫击炮。此时左侧山坡上先出现两辆敌军坦克，必须操作迫击炮连续摧毁左右两个方向逼近的9辆坦克才能顺利过关。这也算是本作中的难点之一，关键是很多玩家对操控迫击炮不熟，当敌坦克在远距离时要将十字准星压低至目标下方射击，如果坦克靠近就必须将十字准星抬高过目标上方，当敌坦克冲到很近距离时只能将十字准星上抬到极限开火，不过最好能在三五炮之内解决一辆坦克。

第三战役　意大利

第一节

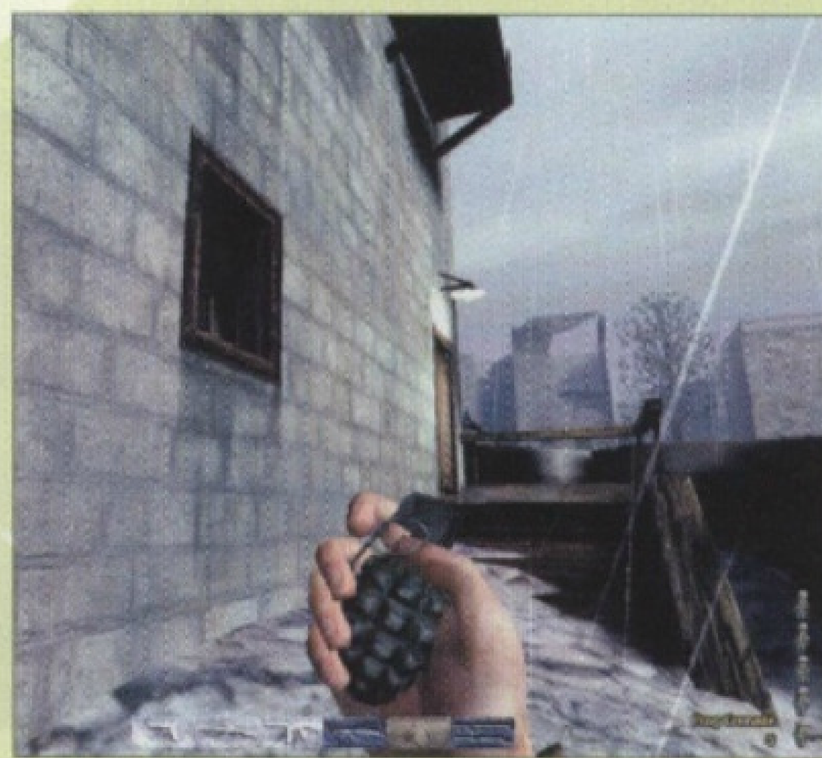
1944年1月12日，意大利蒙特卡西诺。

贝克与几位战友乘吉普车赶往英军野战司令部，空中掠过的德军攻击机将吉普车炸个人仰马翻，贝克侥幸活了下来。此时手中有一杆恩菲尔德L42A1狙击步枪，利用它射杀道路前方逼近的德军。沿路前进可找到英军司令部，与篝火旁的军官对话后接受去小镇拯救英军的任务。立刻登上路口的吉普车，操纵车载机枪扫射山上扑下来的敌军，卫生员会自行驾车跟随前面坦克推进，但没走出多远开道坦克就被德军飞机击毁，此时左侧山道和前方坦克废墟后会出现大量敌人。经过一番激战后卫生员老兄终于倒车转上另一条路，但沿途仍有不少德军，驶入小镇后注意卫生员的话，他让你警戒背后时要及时调转枪口准备迎战后方出现的群敌，最后还有敌人卡车追来。当这场噩梦结束后，卫生员下车来到旁边围墙豁口处，跟随他下车进入豁口，得知附近有3名敌狙击手。先用冲锋枪解决左侧拐角涌出的敌人，然后换上狙击步枪，蹲下慢慢蹭到左侧箱子后。第一名狙击手在右侧破楼的最高处，干掉他后往前走几步，正前方远处也有座破楼被烟雾所笼罩，第二名狙击手就站在顶层，抢先击毙他。注意左边箱子后有零星敌步兵，干掉他们后注意看街道左侧的高楼废墟，第三名狙击手就藏在断墙后，看到他的同时就必须出手。

终于解决了所有威胁，跳进英军伤兵们藏身的破屋中，商量如何撤退。这时来路左侧的房子里会有德军推门而出，用狙击步枪封杀他们，然后换上冲锋枪攻进去，注意里面敌人很多。来到二楼后外面传来德军坦克轰鸣声，一发炮弹将半边楼墙炸飞，迅速扫清屋内残敌后换狙击步枪射杀对面楼窗口里冒出的德军，然后抓起

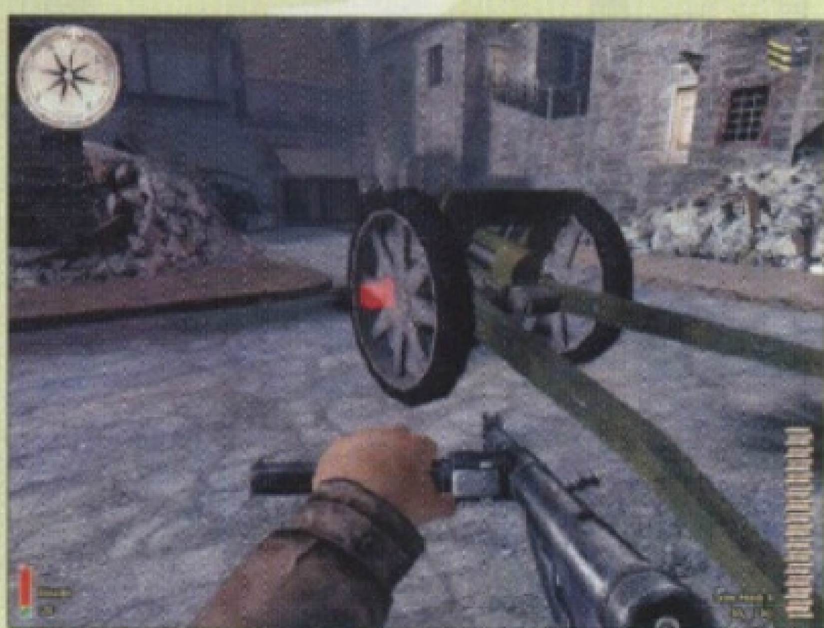

近距离的生死较量。

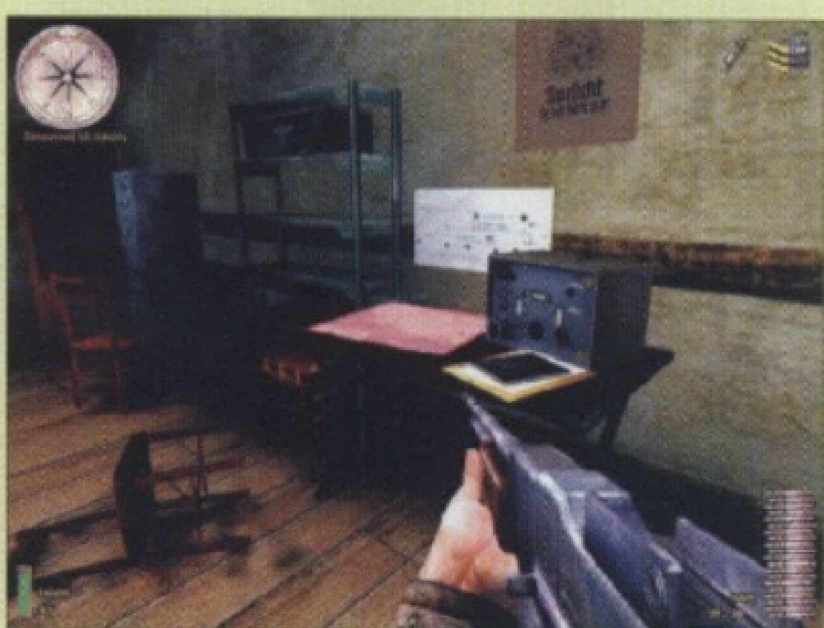

用二楼机关枪压制果园中的敌人。


攻占这座小楼。




居高临下对准敌坦克射击。


摧毁大炮也是任务之一。


发现机密情报。



地上的反坦克火箭筒将楼下坦克摧毁。返回英军藏身处，对话后他们会自行赶往吉普车旁的小屋撤离，贝克与卫生员一同上车过关。

第二节

贝克与卫生员来到战火中的城镇废墟，听他介绍附近还有盟军受困伤员，必须尽快找到他们。本关一定要节约子弹，换上狙击步枪沿街道前进，途中不断会有德军从屋顶和窗口向你偷袭。按照罗盘指示在附近一座破屋地下室内找到一名美军重伤员，在他身边还有几名英军士兵陪伴。迅速上楼掏出反坦克火箭筒居高临下击毁出现的敌坦克，卫生员得以将伤号救走。与英军继续前进来到一处地下院落，激战后杀入屋中，干掉右边门后的德军军官，从桌上拿取钥匙，打开左边囚室救出3位盟军士兵，注意院落中会有大批敌人等着你。从长长的阶梯返回地面，两扇铁栅栏门已经打开，进去后来到一个废墟广场。干掉广场中央的敌兵后可看到右边路上停放着一门大炮，先贴着左边墙根摸到拐角处，用狙击步枪射杀左翼高楼中的敌狙击手，然后抽身回来一点，慢慢往右移动，抢先击毙头上窗口里冒出的另一名敌人。这时候迅速登上大炮，右转炮口对准出现的敌坦克开火，一发即可大功告成，最后记住安放炸药摧毁大炮。

从右边木门进屋，一路压低身子，穿过天桥开门就有激战，从阳台上绕到楼下，消灭敌人后可在一楼下房子里找到补血包。继续前进，刚拐过一条街就发现一名被俘英军正要被德军军官押上卡车，点射放倒德军军官，卡车上会跳下大批敌兵，英军俘虏也会自行逃到左边轿车后躲藏，务必保证敌人无法靠近他，如果这名英军被击毙则任务失败。解救成功后继续前行来到一个大院，努力以最少弹药消耗解决院中守敌，在院子里搜索可找到补血包和冲锋枪子弹。大楼门外放有一门大炮，右转炮口把大楼前门轰开，炸毁大炮后进去右转上楼即可找到最后3名盟军战俘。先别管他们说什么，马上沿原路下楼消灭门外出现的4名敌人，第一名战俘得以逃上卡车；在大炮残骸处转身，注意大楼窗口和左边屋顶会出现敌人，干掉他们后第二名战俘得以逃上卡车；出大楼，左手边的建筑窗口里马上又出现两名敌人，闪电般射倒他们后右转枪口，在远处楼顶上有个德军火箭筒手，必须在他打爆卡车前将其击毙，此时第三名战俘也该上车了。向卡车靠近的同时还需干掉左前方楼中的最后一名敌人，而后顺利上车完成这个高难度的任务。

第三节

1944年1月22日，意大利安奇奥。

德军的K5轨道大炮给盟军造成巨大损失，贝克领命前往破坏这些庞然大物。一开始出现在山坡上，下山来到安放炸弹标志处埋设好炸药，然后返回原地再按E放下起爆器，片刻后德军车队出现。等头车车尾经过炸弹时按E引爆，这样前面两辆车都会爆炸起火，接下来清剿残余德军，注意左边大院中也会有敌人出现，消灭他们后将第三辆卡车炸掉。沿着大路往左，杀进左边屋子，先干掉一楼德军，上楼梯时注意右边有敌人会投掷手榴弹，以BAR冲锋枪单发爆其头。上楼后挨个门搜查，解决掉屋内及阳台走廊上的剩余德军，下楼后还会有两名德军从左边门突然冲进来。找到放在桌上的情报文件后出门继续前进，用Carcano步枪对付路两边工事中的守敌，注意树林里也有零星敌人。

来到山脚下登上那门四管高射炮，开始先扫射顺山道而下的敌人，片刻后迅速左转炮口对准沿路而来的德军卡车狂射，直到它起火爆炸为止。离开高射炮，沿着山道向上冲锋，只要机灵点就不会被路轨旁的敌人占到任何便宜。打死轨道大炮甲板上的德军军官后爬上甲板，炮身有两处炸弹埋设点，先到最里端安放炸弹，出来时再安放第二点，这样才能有充足时间跳下列车逃到山道的墙后。爆炸过后返回路轨，迎击前方车厢里涌出的德军，穿过车厢后可乘上AB21型路轨装甲车。该装甲车主武器为重机枪，按鼠标右键可切换为小口

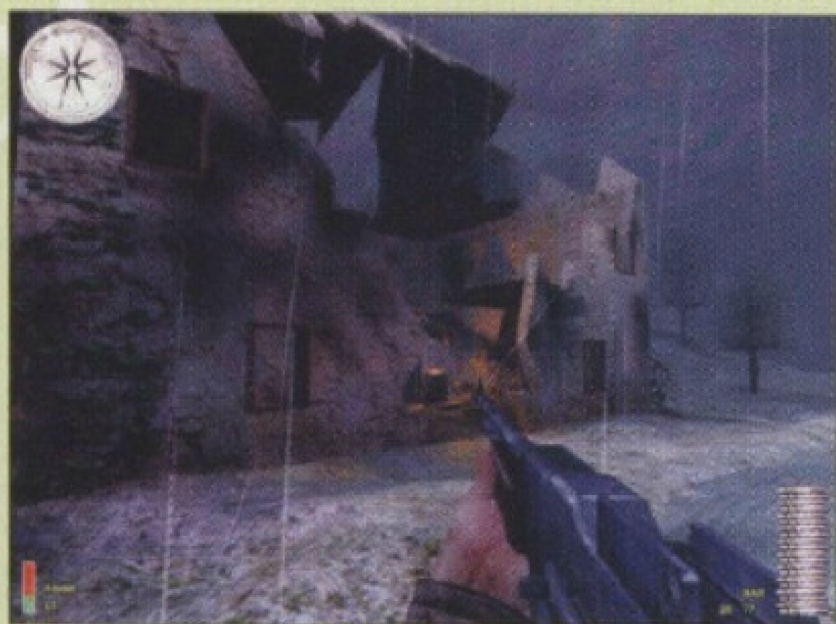


径火炮。沿着铁轨慢慢推进，前方铁轨上会多次出现路障，用大炮才能炸开它们，至于路旁跑动的德军就用机枪招呼吧。穿过一座大桥后千万要放慢速度，前方会接连出现两道路障，如果被卡住就会动弹不得。轰开这两道路障后装甲车开始沿着陡坡往下猛冲，不要担心，当看到屏幕左上角出现要你跳车的红字提示时立刻按E键跳出逃生，装甲车撞向最后一门K5轨道大炮引起巨大爆炸，而你的任务也宣告完成。

第四节

1944年9月28日，意大利蒙特巴塔哥利亚。

在吉普车上眼看补给运输车开近却突遭德军空袭，混乱中德军也开始从四面八方围上来，战友驾车前去抢救那些宝贵的补给，而你则负责以车载机枪压制敌步兵冲锋，只管疯狂扫射即可。拿到补给返回围墙后继续阻击敌人的猛烈进攻，片刻后立即出发，扭转枪口一路扫射开道，敌人多出现在左侧。来到有栅栏处下车进屋协助打退德军进攻，窗口上都架设有机枪，很容易就能打退德军冲锋，继续沿公路前进，小心左边会不断有敌人扑出。来到第二个美军驻防的火力点后照旧协助防守，努力以弹雨覆盖冲上山来的德军，右边战友很快会倒在血泊中，换上他的机枪固守右侧入口，德军只能从这里进入屋内，如有敌人超越射击死角可迅速按E离开机枪，用自带武器将敌人击毙在入口，然后迅速操纵机枪继续狂扫，如生命值过低可使用屋中的补血包。打退敌人冲锋后一名美军出现，原来前方又有友军急需增援，赶紧和他上路，在一条乱石道中炮火横飞，不时有德军从左边山坡上冲下。紧跟炮弹落点走，同时以最快速度射倒前方敌人，己方步兵会在右侧山顶上提供一定的火力支援。



抵达第二火力点参与防守。



狙杀无数德军工兵。

来到一座小楼前，德军步兵在虎式坦克配合下已将美军围困在楼内。迅速冲上二楼拿取火箭筒摧毁楼下坦克，马上转身对付屋后的另一辆虎式坦克，其间小心敌步兵火力。从断层处扫翻楼下德军，随即进入地下隧道，沿途有大量德军躲在箱子酒桶后拦截，混战中缴获STG44突击步枪，经过漫长战斗终于来到己方通讯站。此时敌众我寡，看来必须得向后方呼叫援助。在敌我双方士兵混杂的通讯楼内奋力前进，最后在楼顶房间内找到通讯员，他告诉你需要点时间来维修设备，但此时德军已经开始进攻通讯站。在下面通讯塔的底部出现一个红色安放炸弹标志，德军工兵会前仆后继冲上来实施爆破，你的任务就是要不惜一切代价阻止他们炸倒通讯塔。围攻的敌人不但有狙击手，还有火箭筒手，甚至还有虎式坦克也开上来助阵。你如果从阳台上探头出来很快就挂，这里有个小诀窍：退后贴到左侧墙根，从阳台拐角的夹缝里可以清楚地看到那个红色炸弹标志，打开狙击步枪瞄准镜固守，只要敌工兵靠近标志就予以射杀，楼下敌人根本看不到你，因此你完全可以毫发无损地保证通讯塔安全。注意听通讯兵大喊：“Baker，Now”的时候要立刻抽身跑到电台边按E呼叫空中支援，这最后的战斗就此宣告胜利。贝克与战友们边战边退撤出了通讯站，蜂拥而至的美军轰炸机群很快将德军进攻部队带入地狱般的火海。P

毫无疑问，4年前面世的《家园》不仅是即时战略类游戏领域的大作，也是整个电脑游戏领域的名作。因此《家园2》的开发和在E3上的展示就一直受到业界的极大关注，直到它于今年9月如期上市。发行商Sierra在PC游戏圈里地位显赫，不仅自行开发过许多经典系列游戏，而且还是北美及欧洲地区的《家园》系列、《半条命》系列、《地球帝国》等数百部游戏的代理商，而开发商Relic以《家园》一举成名，到目前为止它基本上也只专注于《家园》系列的开发。这部《家园2》在游戏性、操作界面、音效水平等多方面与前作基本一致，且在图形表现和两种族的兵种设计上作了改进，虽不是耳目一新，却能令人眼前一亮。其战役情节讲述了返回家园星球的流放者为了抵御卷土重来的瓦格族的进攻，几经辗转，先后夺取无畏舰和始祖船Sajuuk的控制权，保卫海格拉星球的战争经历。

总评 92



制作	Relic
发行	SIERRA/奥美电子
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：700MB

HOMEWORLD2 家园2

■湖南 游侠天弈（本刊特约作者）

上手指南

选择与编组

要指挥舰船的行动，必须先选择好要指挥哪些单位。比较直观的方式就是用鼠标左键单击屏幕上的舰船，或在屏幕上拉框；第2种方式是按下从1到0共10个数字来选择已经编好组的部队；第3种方式是在雷达屏幕上选择，不过那样不直观。而母舰、船坞、航母的选择通常是先按Home键，再单击它。根据战斗经验，最好将同一类型的部队编为一组，然后连按两次组号数字切换到该组。建议不要将不同类型的部队混编到一起，因为那样做不方便把新生产的部队加入进来，而且也不便利用兵种相克的原理进行指挥。因此在实战中常用的选择方式是单击某只舰船，或者按组号数字选择某个部队，再用鼠标左键双击它以选择屏幕上的所有该类部队，接着用Shift加组号、Ctrl加组号的传统方式将新增的部队编入进来。在对不同类型的舰船编组时，宜将固定的组号分配给某个特定的舰船，比如0组总是编给航母或船坞、9组总是编给采集船。



在教学关里熟悉舰船的移动操作。

移动

鼠标右键是移动的主要操作键，用它点在屏幕或雷达上的某点，所选部队就会朝那儿行进。若目的地是真空，则部队的移动是在基准平面上的，若目的地是某个物体（比如陨石），则舰队的移动往往会偏离基准平面。在不同平面上移动的操作方式是在第一次点了鼠标右键后，按住Shift键，再上、下调整鼠标，即可改变前往目的地的纵向高度。鉴于这么操作很不直观，因此常用的不同平面上的移动方法就是在雷达屏幕中让舰队朝某个目标前进（比如母舰、游戏提示地点、敌舰队等）。而当不同类型的舰队一起走时，必然因速度快慢不同而拉开相当大的距离，解决办法是让速度最慢的船朝某点进发，其它舰船“保护”它（在屏幕左下角的那个盾牌图标）。这样一来，混编舰队将以一个相同的速度朝目的地进发。此外，路标可让部队按指定路线行进，操作方法是先点选路标按钮，接着在雷达屏幕上用鼠标右键点定路线，最后再点一次路标按钮即可。

视角变换

按住鼠标右键随意拉动鼠标，即可变换当前屏幕视角。这有些类似《侠盗猎车手3》，区别在于当鼠标碰到屏幕边缘时，屏幕将相应地上下左右移动；第2种方式是选择某个舰船，按F键即切换到以该船为中心的视角，屏幕将随着该船的移动而移动，若快速连按2次F键，则拉到最近距离跟踪观察该船；第3种方式是用鼠标滚轮拉近、拉远视角；最后对于已编好组的舰队，连续按2次组号可切换到以该组舰队为中心的视角。总之，熟练掌握舰队的选择、编组、移动、视角变换，是进行大规模作战的前提。



战机模块建成后，嵌在母舰的表面。


指挥拦截机攻击靶标。

资源采集与维修

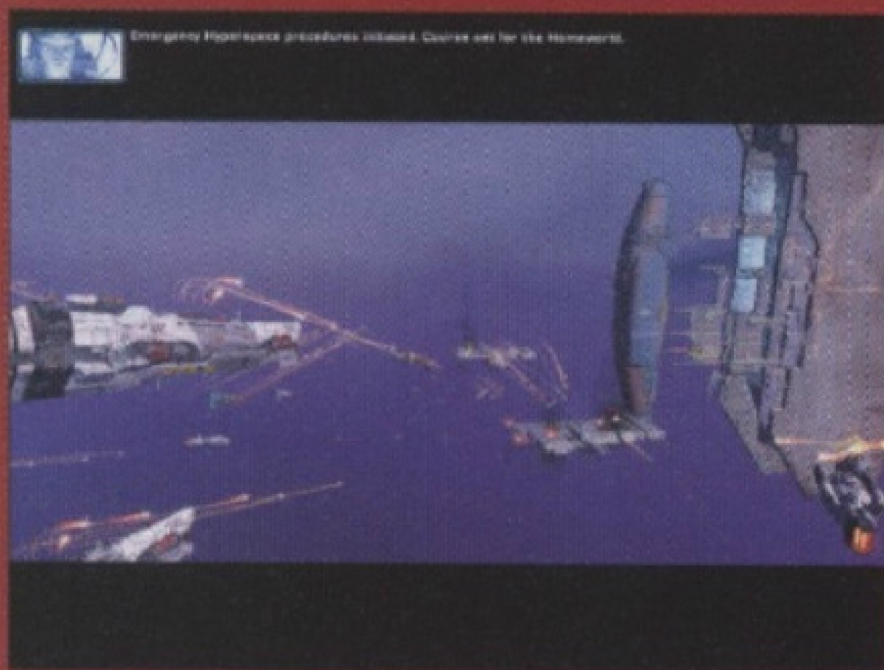
战争必须以资源为基础，《家园2》中的资源取自一些特定的陨石，采集方式非常简单，即选择资源采集船（Resource Collector）后按H键或直接指向那些特定的陨石（游戏显示了该类陨石能提供多少资源），它们在装满资源后将返回母舰或航母。为了节省采集船的往返时间，通常要造1艘资源收集船，将它开到资源区；资源的另一个来源是主力舰的残骸，采集船将一片片残骸推回，可回收其中蕴涵的资源；获得资源的第3种方式是让舰船退役（Retire），通常用于重伤后且不便维修的护卫舰。资源采集船的另一重要用途是兼任维修船的职责，即维修大、中型船只的重任也由采集船来承担了。维修的第2种方式是让舰队回到母舰，这种方式太过缓慢，因此需依靠资源采集船，而对战机、战艇则比较合适，回母舰一次能补齐编队里损失的战机。注意，战役模式下并不缺资源，每关结束时将自动采集完场景中的所有资源，且资源数量非常充足。

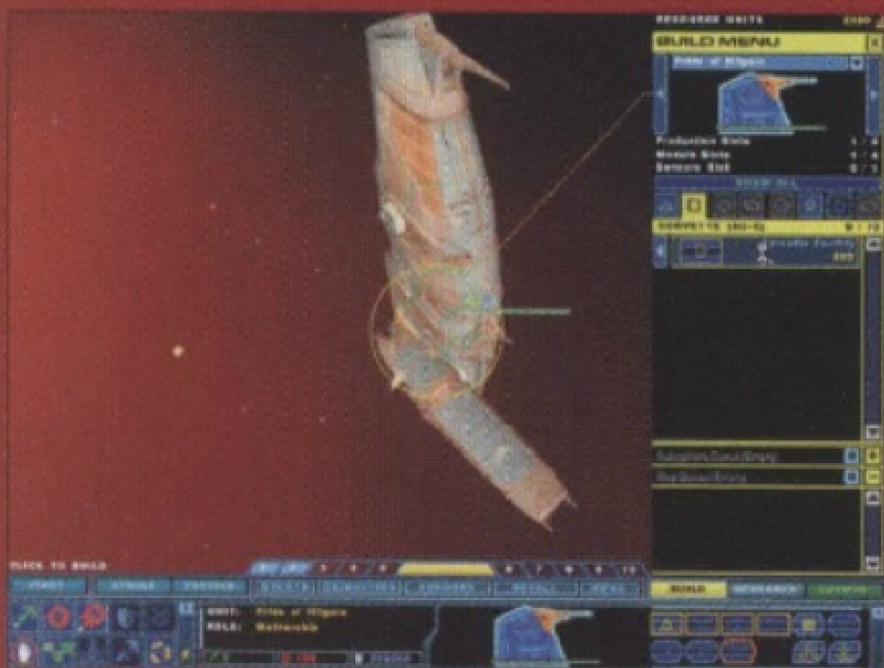
兵种简介

《家园2》中的兵种分战机（Fighter）、护航艇（Corvette）、护卫舰（Frigate）、主力舰（Capital Ship）、炮台（Platform）这几种，另有资源采集船、探针等非攻击型部队。母舰、航母、船坞均可生产舰船，不过在生产某一类舰船前，须先建造相应的设施模块。这些模块依附在母舰、航母、船坞表面，可以被轰炸机攻击并摧毁。一旦模块


敌人出动攻击护卫舰攻击船坞。


摧毁敌超空间跳跃器，可抑制敌人的持续增援。


敌舰队大举攻击母舰。


一艘运输船安全抵达母舰。

被摧毁，就必须等该模块重新建造后方能生产相应兵种。另外，掌握各类作战部队的强项和弱点非常重要，作战中的基本原则之一就是派适当兵种去攻击对方目标。下表简单罗列了兵种之间的相克关系。

兵种名称	类型	造价	克制对象	受制于……
侦察机（Scout）	战机	350	无	所有其它作战部队
拦截机（Interceptor）	战机	500	所有战机	护航艇、护卫舰、主力舰
轰炸机（Bomber）	战机	550	护卫舰、主力舰及其子系统	战机、护航艇及克制战机的护卫舰
炮艇（Gunship）	护航艇	625	所有战机	护航艇、护卫舰、主力舰
脉冲艇（Pulsar Gunship）	护航艇	625	护航艇、护卫舰	主力舰
布雷艇（Minelayer）	护航艇	800	主力舰	护航艇、主力舰
漫步者（Mover）	护航艇	200	护卫舰	鱼雷舰
鱼雷舰（Torpedo Frigate）	护卫舰	700	护航艇、护卫舰（需升级）	轰炸机、驱逐舰
炮舰（Flak Frigate）	护卫舰	700	战机	主力舰
离子舰（Ion Frigate）	护卫舰	700	护卫舰、主力舰	轰炸机、驱逐舰
捕获舰（Marine Frigate）	护卫舰	700	主力舰	轰炸机、护卫舰
防御场舰（Defense Field Frigate）	护卫舰	1250	无（纯防御型舰船）	轰炸机、护航艇
航空母舰（Carrier）	主力舰	2000	无	轰炸机、主力舰
驱逐舰（Destroyer）	主力舰	2000	护卫舰、主力舰	轰炸机、战列舰
船坞（Shipyard）	主力舰	3200	无	轰炸机、主力舰
战列舰（Battle Cruiser）	主力舰	4000	主力舰、护卫舰	轰炸机
枪塔（Gun Platform）	炮台	300	战机	护卫舰、主力舰
离子炮台（Ion Beam Platform）	炮台	300	护卫舰、主力舰	战机、护航艇

战役流程

第1个超空间跳跃门（Hyperspace）的发现，带来了星际旅行的繁荣和贸易路线的建立。4000年后，第2个超空间跳跃门的内核惊现于一个荒芜的星球上，被流放在此的人凭借它和血与火的战争，回到了自己的家园——海格拉（Hiigara）。一位名叫Karan Bjet的女子成为这场艰苦旅途中流放部族的领袖。而如今，随着第3个超空间跳跃核的出现，瓦格族（Vaygr）在马坎（Makaan）的率领下重新崛起。许多星系已陷入他的黑暗掌控中，而他的目光也盯上了海格拉……

第1关 Tanis据点

任务：为建造中的母舰完成最后的测试提供保护。

Tanis是海格拉人设在星空荒野里的一个秘密据点。这儿正紧锣密鼓地进行着名为"海格拉的荣耀"（Pride of Hiigara）的新母舰的最后测试。先点选资源采集船，按H键让其自动去采集资源。接着点选母舰，建造战机模块（Fighter Facility），并随后出2到3队拦截机。指挥拦截机攻击一组固定靶标，借此熟悉一下基本操作。很快，敌人轰炸机前来袭击船坞，派拦截机轻松消灭它们（将船坞所出的拦截机也编入队中）。敌人的第2攻击波中则会出现攻击舰（Assault Frigate），赶紧出2队轰炸机对付它。当星空中出现敌人的3个超空间跳跃器时，苗头已明显不对，母舰在未装载足够船员的情况下，紧急驶出造船厂。以拦截机对付敌轰炸机，轰炸机则对付敌攻击舰和3个传送器。战斗胜利后，还没来得及庆贺，敌人大批军舰涌现，母舰不得不启动超空间跳跃门撤退。

第2关 天使之月

任务：保证至少4艘运输船抵达母舰；击毁敌航母。

刚才的袭击，不过是瓦格族对海格拉发动大规模入侵行动的一部分，海格拉的许多据点相继陷落。在发动反击前，母舰必须先与失散的船员会合，大家将按预先的约定，在天使之月的背侧会合。超空间跳跃完毕时，6艘装载着船员的运输船也出现在星空中，但跟在末尾的第6艘船报告有敌情，同时探测器发现了敌航母的活动迹象。必须保

证至少4艘运输船抵达母舰，否则它将因船员人数不够而无法正常运转。立刻派所有战机去增援离母舰最近的运输船（轰炸机先暂时不去打击敌航母，那样将更快地引出敌人的援兵），消灭围攻它的敌机后，再转向下一艘运输船。与此同时，母舰出额外的资源采集船，加快资源采集速度，并再出2队拦截机，往另一条路上的运输船增援。当2艘运输船脱离危险后，敌人的航母会不断新出战机，我方战机必须分别在2个方向保护运输船。在战斗进行时，母舰建造护航艇模块（Corvette Facility），并出炮艇和脉冲艇加强前线作战力量，力图保住全部6艘运输船。敌人见意图受阻，传送过来几艘攻击舰，在此危急时刻，Soban船长率领的战舰及时赶到，消灭了敌护卫舰。敌航母见势不妙，企图逃走，我方集中轰炸机、护航艇，配合Soban攻击它，只留部分拦截机继续保护运输船，在敌航母逃至超空间跳跃点前击毁它。

第3关 Sarum据点

任务： 保护Nahaal船坞；歼灭瓦格族的入侵舰队。

瓦格族对海格拉的攻势一浪高过一浪，虽然海格拉暂时还能抵抗，但只是拖延时间罢了。为了重建舰队，必须保住Sarum据点处的Nabaal船坞。当母舰抵达时，船坞正在遭受攻击，派所有部队过去增援，消灭敌人应不困难。母舰趁这段时间出几只炮艇和脉冲艇，并研究和建造资源收集船，将其开到资源区，加快资源回笼速度。随后研究资源采集船的修理功能，再分出一艘采集船去修理船坞。过了一会儿，敌人的探针出现，派拦截机搜索并消灭它们，但敌航母还是很快就来了，它出现于母舰右前方的资源区附近。集中火力，拦截住敌机，再合力摧毁敌航母，保住该片资源区。

当船坞修理完毕后，我方获得1艘航母。调集所有部队速去增援，母舰也赶去与船坞会合，同时不断制造新战机和护航艇。没多久，敌人来了3艘航母，派出大量战机和捕获船，企图捕获船坞。我方一面让部队在船坞附近抵抗，一面研究护卫舰并建其模块，随后大量建造炮舰（5艘以上）、脉冲艇（3艘以上）、炮艇（6艘以上）。捕获舰不要太早造，中期出1艘后用它去捕获敌重型导弹护卫舰（Heavy Missile Frigate）。防守过程中始终留意船坞被敌捕获的进度条，必须在它被敌完全捕获前将敌捕获船击毁。随着我方舰船数量的增加，船坞旁的战斗渐渐由白热化转向轻松。此时可派部分兵力去攻击敌航母，直至消灭全部敌人。之后，神秘的太空商人Bentusi出现，它讲述了超空间跳跃的起源：在始祖（Great Progenitor）时期，Sajuuk铸造了如今的3个超空间跳跃核，但因未知的原因，3个核分散漂移了。Bentusi遇上了第1枚核，海格拉的祖先得到了第2枚，瓦格族得到第3枚。海格拉的祖先因忽视超太空跳跃核而被瓦格族击败，在溃败前的最后时刻，才有部分人带着它逃离了家园。根据Bentusi所掌握的信息，3个核必须统一，方能使Sajuuk苏醒，也只有凭借始祖船的力量，才能击败马坎和瓦格族。为此，先到Gehenna星球的行星带寻找线索吧。

第4关 Gehenna郊区

任务： 突破瓦格族设在Gehenna郊区的防线。

数千年来，古老的Kilth部落崇拜着Sajuuk，将它视为创造了一切的神。不过从已知信息来看，Sajuuk既不是神，也不是神话，而是一个真实的存在。马坎显然知道这一点，因此与Kilth达成了联盟，并在Gehenna行星带中进行着广泛的挖掘，试图发现神谕（Oracle）的线索。我方在这儿的战斗分3个阶段，切不可轻易冒进。第1阶段是采集母舰附近的3片资源，部署如下：母舰出13个枪塔、7个离子炮台，航母、作战部队、2个枪塔保护资源采集船去一片资源区，等采集完后再转向下一片资源区；遭到敌人攻击时，战机、护航艇在母舰和航母之间来回机动增援，保持一定数量的炮台防守母舰和一定数量的护卫舰防守航母。注意在部队编组时，将每个兵种编为一组，不要将不同兵种混编，以便于调度。第2阶段开始于3处资源采集完之后，航母带着作战部队去进攻超空间跳跃的抑制装置（Hyperspace Inhibitors）。只要不让母舰身涉险境、惊动敌主力战舰群，此阶段的战斗就不会太难。摧毁全部3个抑制装置后，舰队自动




捕获敌人的一艘重型导弹护卫舰。


在敌指挥中心旁的一场恶战。


集中火力，将敌舰一一击毁。


漫步者依次攻击辐射碎片。

超空间跳跃到场景中部开始第3阶段。将后方的所有炮台移往舰队前面不远的位置，以离子炮台为主（即前面作战中损失掉枪塔后，母舰改出离子炮台）。造满各类舰船，多出鱼雷舰，随后展开决战。派拦截机引诱敌军到炮台的火力射程之内。集中攻击某一艘敌舰，摧毁后再转向下一个目标。一番恶战后肃清敌军，最后摧毁敌指挥中心和船坞。

第5关 Gehenna行星带

任务： 夺取神谕。

舰队悄然抵达Gehenna，躲避在星云中，尚未被敌发觉。瓦格族的挖掘仍在进行，但他们显然还不知道神谕的确切位置，所以挖掘是盲目性的，但我方也必须赶紧行动。先呆在星云中，一边采集资源，一边出炮台、舰船，特别是要将离子炮舰造满。随后采取和上一关类似的战法，16个炮台留守母舰，航母、舰队、4个炮台保护着资源采集船去母舰右前方的资源区，因这儿不受星云的保护，必然引来敌人。敌人的进攻不但凶猛，且会改变主攻方向，一会儿攻航母，一会儿攻母舰。我方以速度较快的拦截机和护航艇作机动增援力量，挡住敌人的多波进攻，母舰保持舰船、炮台的生产。当敌攻势平息后，可着手攻击3处了望站（Garrisons），敌人设在那儿的兵力不多，可轻松搞定。随后舰队抵达神谕旁，敌人的一艘船坞在此驻守，击败它及其防守力量已不困难，最后派捕获舰进入小行星，取得神谕，将它与超太空跳跃核刚完成整合，却发生异常，超太空跳跃自动启动……

第6关 Karos墓地

任务： 在神谕控制超空间跳跃的时间里，保护母舰。

超空间跳跃引擎已被神谕所控制，它将舰队带到了Karos墓地，在我方重新掌握超空间跳跃核的控制权之前，必须保持高度戒备。果然，在附近的废船里发现异常信号，一队奇特的战艇朝我方飞来。在采集资源的同时，母舰出14个炮台、航母出6个炮台，依托鱼雷舰为主防御敌人。在8分钟的神谕充电时间里，敌机打完一批又来一批，不过我们凭借部队的数量优势不难守住。之后母舰被单独传送到场景中央，将舰队和航母出的6个炮台调过去保护母舰。不久，探测到前方有艘抛锚了的敌战艇，在稳固母舰防守的基础上，派3艘鱼雷舰保护资源采集船去那儿，将抛锚的敌战艇推回母舰。当第二次9分钟充电时间结束后，母舰再次被神谕传送，这回来到场景边缘，它自动朝一艘废船行进，同时旁边的众多废墟里冒出很多敌战艇。根据刚才的研究，这些战艇名为漫步者（Movers）。将舰队和最初所造的14个炮台都调往目标废船旁，保护母舰的行动。当母舰抵达大废船时，神谕朝它发出指令，从而切断了所有漫步者的能量。随后从废船反馈回来的遥感信息中，我们了解到一个始祖遗迹（Progenitor relic）的位置数据。神谕锁定该坐标，启动超空间跳跃。

第7关 遗弃物

任务： 始祖船的残骸抑制了超空间跳跃，必须清除它们。

神谕将我们带到一大片残骸区，这儿飘荡着数千年前爆裂开的始祖船的一部分碎片。在一大块类似船桥的废墟中，藏着一艘名为Sajuuk守门人的无畏舰（Dreadnaught）。当母舰准备启动超空间跳跃时，却发现围绕在旁边的废弃船体发射出不规则的量子波，阻止任何超空间跳跃的企图。为了抵达无畏舰的位置，必须先扫清那些废墟。前期暂时别出动，安心采集资源和出兵，母舰研究和建造驱逐舰，出满5艘，航母则造炮台，出满20个，另造1艘防御场舰，让它跟随驱逐舰，以便及时启

动能量防御场（按T键）。与驱逐舰队相配合的部队主要用护航艇，它们的生存时间比战机和护卫舰要长。安静地建设了一阵后，瓦格族来了一个探针，虽然出动拦截机将其干掉，但敌人的攻击仍然涌来。我方以驱逐舰和炮台为核心，防守来自多个方向的敌军。当敌人凶猛的进攻势头慢下来后，出侦察机去探测废弃船体，发现废墟块有着很强的辐射，只有漫步者不受这种辐射的影响。于是母舰建造相应的模块，然后出10架漫步者，将其编为一队，分别去6个辐射点摧毁块状的废墟。由于瓦格族埋伏了一定力量于其中，所以漫步者的损失在所难免。对此只有继续生产并调3艘驱逐舰作外围支援力量，一旦辐射性块状废墟被击毁，驱逐舰就开过去打击敌人。清除完所有辐射性的废墟和瓦格族的舰船后，母舰才启动超空间跳跃。

第8关 无畏舰停泊处

任务： 打捞无畏舰；抵御守护者。

舰队抵达始祖船的工程部残骸，无畏舰就停泊在一座废墟上。派侦察机前去探测，确认那的确就是找到Balcora和Sajuuk的关键——无畏舰，而且判断出需要6架漫步者方可推动它。在派漫步者去打捞无畏舰之前，先构筑防御工事。以5艘驱逐舰和20个炮台为核心，出防御场舰保护驱逐舰。在漫步者推动无畏舰的途中，一方面需派护航艇保护它，抵御雄蜂战机（Drone）的骚扰；另一方面母舰周围必须提防守护者（Keeper）的攻击。守护者的攻击力非常强，而且在作战过程中可随时通过超空间跳跃转移走，可谓来去无踪。不要指望摧毁守护者，只能将目标定在减少驱逐舰的损失上。一旦发现守护者，就启动驱逐舰旁的防御场舰，同时资源采集船保持对受损船只的修理。当把无畏舰拖到母舰旁并挡住守护者的数波攻击后，探测器发现场景中的可疑现象。接下来造5个探针，分别去5个可疑地点，发现这儿有始祖船的能量模块，只要将能量模块激活，守护者就会因过载而动弹不得。为此需收集散布于3个地点的能量模块的引线装置（Trigger）。派无畏舰、护航艇和漫步者前往引线装置的区域，其中无畏舰充当肉盾，吸引敌雄蜂战机的火力，护航艇负责掩护，漫步者则负责打捞引线装置和推动无畏舰，同时母舰旁的舰队高度戒备守护者。每个引线装置都需要1架漫步者推动，而漫步者打捞到引线后将自动推动它去始祖船的能量模块。当3个引线全部装上，守护者即被困住，但信号显示它准备以自爆来突围，于是舰队启动超空间跳跃撤走。

第9关 反击

任务： 根据Soban船长的线索，对敌人的一个集结点展开反击。

经过对无畏舰的修理和分析，发现它似乎是始祖船留下的某个控制装置，更重要的是，修复后的无畏舰可以帮助我们打击数量上占优的瓦格族部队。Soban船长提供了敌人一个关键集结点的坐标，而Nabaal船坞也将在那儿与母舰会合。然而抵达战场后的最初接战却因定向激光加农炮阵列（Phased Cannon Array）的误操作而使无畏舰严重受损。先派所有资源采集船去修理它，母舰和航母则生产炮台，防御场舰跟随并保护驱逐舰，抵御敌人的猛烈进攻。凭借驱逐舰、炮台、护航艇的配合，挡住从数个超空间跳跃器赶来增援的敌人。稍后，生产5到6架轰炸机，去攻击敌人薄弱的超空间跳跃器（哪儿来的敌人少就去哪个）。没多久，Nabaal船坞赶到，无畏舰将自动停靠到船坞上。让母舰往船坞移动，舰队跟随保护，炮台亦飞往船坞。母舰与船坞会合的好处是可集中兵力全力防守。在船坞修复无畏舰过程中，敌人发动了更为凶悍的攻击，不仅有多艘驱逐舰，还出现了战列舰。母舰优先增产炮台，它们造价低、建造速度快，可很快投入战斗。一直坚持到无畏舰修理完毕，虽然它的激光炮阵列仍无法修复，却不影响它横扫场景上所有敌人的主力战舰。当战斗即将结束时，Soban船长也赶到，他报告了Makann的动向，随即被突然出现的敌航母拦截住。在被捕前，Soban船长启动了一个紧急跟踪装置，通过它发出的信号，我们将能找到他被押送的目的地。

第10关 Sajuuk的守护者

任务： 抵挡守护者的攻击。

在追踪Soban船长的途中，舰队被异常地推离了超跳跃空间，探测信号显示是


战机为无畏舰护航。


Bentusi帮助修复无畏舰的激光炮阵列。


发射探针，寻找Bentusi超空间跳跃核的碎片。


消灭三处能量子系统旁的敌舰队。

守护者在捣乱，这回竟然出现了2艘守护者！和前面类似，不要指望击毁它们，而要将重点放在保护现有的驱逐舰上。保护的方法主要是利用防御场舰的能量场和资源采集船的修理。几经接战后，守护者都神秘消失了，此时Bentusi出现，它能修理无畏舰的激光炮阵列。将无畏舰开过去，同时母舰和作战部队以及所有炮台亦赶到Bentusi旁增援。修理完毕后，4艘守护者同时出现！虽然依靠稳健的防守能保证暂时不损失战舰，但守护者来去无踪的特性注定了我方无法永远这么耗下去。见此形势，Bentusi主动提出用自己的爆炸来吞噬所有守护者，并叮嘱我们收集它的超空间跳跃核。

第11关 牺牲

任务： 找到并夺取Bentusi超空间跳跃核的碎片。

Bentusi的自爆摧毁了阴魂不散的守护者，但它自己亦不复存在了！在通过超空间跳跃躲避开爆炸的震荡波后，舰队又回到爆炸现场。Bentusi的核分裂为3块，分散在场景中，而且早在预料之中的是，瓦格族的舰队出现在场景另一侧，显然是强烈的爆炸将它们吸引过来的。先派一枚探针去检测核的碎片，马上发现碎片周围布满了致命的辐射。此时进行防御场舰的改良研究，使它的能量场能够抵御那种辐射。不过真正的威胁是瓦格族，它们也在收集核的碎片，绝不能让其将碎片带走。集结所有舰队，全部设为保护无畏舰，再让后者朝敌人的超空间跳跃点进发，这样一来，即使敌人取得了碎片，也无法带着它逃走。果然，恶战在传送点附近展开。瓦格族的战列舰、驱逐舰及大小战机蜂拥而至，直到击败其两支航母编队后才渐渐平息下来。母舰处的防守主要依托炮台，另外船坞可出2艘战列舰。派防御场舰保护着资源采集船去打捞核的碎片，其中距离最远的那块碎片旁还有一艘敌船坞，让舰队跟过去消灭之。资源采集船会自动将碎片送回母舰，当3块碎片都打捞完，舰队又启程去追踪Soban船长留下的信号了。

第12关 Thaddis Sabbah据点

任务： 虎口拔牙——营救Soban船长。

Soban船长被押往瓦格族重兵集结的据点Thaddis Sabbah，必须在他被审讯前营救他。舰队抵达敌据点外的星云里，马上造炮台，船坞则出战列舰，2艘防御场舰分别保护驱逐舰和航母。敌人将展开潮水般的进攻，战列舰、驱逐舰及大小战机、炮艇蜂拥而来。必须注意两点，一是集中火力攻击敌主力舰只，二是作战舰只会因战斗而不断往前移，与母舰的距离越来越远。这里影响最大的是炮台的作用，因为未移动的炮台都在母舰旁边。因此，或者在作战空隙将舰队往母舰靠，或者将炮台往前线调，在舰队前面挡着充当炮灰。当马坎的旗舰出现后，战斗进入白热化，瓦格族来的战列舰、驱逐舰越来越多，持续的攻势几乎是所有关卡中最为凶猛的。依靠无畏舰的强大火力和厚装甲（资源采集船不修无畏舰，而去修战列舰和驱逐舰），挡住敌人一浪高过一浪的攻势。小型舰只方面以出护航艇为宜，它们的生存时间比较长。随着主力舰队的推进，必然与马坎的旗舰相遇，将其击成重伤，迫其逃走。最后，歼灭敌指挥中心旁的抵抗力量，派捕获船进入该指挥中心，救出Soban船长。

第13关 Balcora之门

任务： 突破敌人的拦截，穿越Balcora之门。

马坎逃往了Balcora——星系中心的庞大黑洞群。其巨大的黑洞重力阻止500光年范围内的一切超空间跳跃行动，只有经过始祖船留下的Balcora之门，方能见到Sajuuk。舰队抵达空间大门外，立刻遭到瓦格

族的攻击，其中有战列舰。经过上一关的洗礼，抵挡这类进攻已不困难，只需让无畏舰和战列舰集中攻击敌主力舰，母舰保持炮台和后续舰船的制造。站稳脚跟后，留下炮台防守，作战舰队前行到Balcora之门旁。瓦格族的大量护卫舰正在那儿攻击Balcora之门的3处能量子系统，企图让我方无法使用该传送门去找Sajuuk。在大圆门的3个方向上，先打上方和下方之敌，再攻左方之敌，最后消灭左前方的船坞，即彻底肃清敌人，整个舰队顺利通过Balcora之门。

第14关 Balcora

任务： 在Balcora的中心，一场决战将决定大制造者Sajuuk的归属。

预言说：融合了3个核的人，将拥有Sajuuk，现在，预言实现的时刻到了。瓦格族和海格拉的舰队两相对峙，决战的结果将决定场景中央的巨大战舰Sajuuk的归属。刚一开局，敌人就毫不客气地发动进攻，不过依靠无畏舰的优势挡住其攻击并不困难。母舰和船坞加紧生产，并发射探针到敌总部附近侦察，发现瓦格族的舰队里赫然也有一艘无畏舰。好在敌大军不会主动越过中央的Sajuuk船体，我方在前期可安心搞建设。调集舰队，攻击母舰左前方的敌船坞，解除侧翼的威胁。此战并不轻松，敌人有包括战列舰在内的较强守军，作战时不要越过中央船体，否则将惊动敌主力舰队。之后，留一队轰炸机守在这儿，打击前来采矿的敌船，主力舰队往中央集结，后方将各类舰只都生产到最高上限，兵种选择建议为：拦截机、轰炸机、炮艇、漫步者、离子舰、炮台、防御场舰，一旦时机成熟，可展开与敌军的决战。让无畏舰前移，其它部队保护它，这样就可以相同速度行进，同时将后方的20个炮台调往越过中线的位置，让其承受一部分敌军火力。航母跟随舰队，多准备些炮台的建造，以便当炮台损失后航母马上补充，最后派拦截机引诱敌战机过来，其后方主力自然也就跟过来了。由于战场上部队极多，难以精确指挥，只保证让无畏舰、战列舰、驱逐舰、离子炮舰、轰炸机的火力（可预先将它们编为一组）集中攻击敌无畏舰，打掉敌无畏舰，胜利的曙光就浮现了。防御场舰及时启动防护能量场，保护驱逐舰和战列舰。经过一场大混战，击败敌主力舰队，摧毁马坎的旗舰，3个超空间跳跃核得以在Sajuuk上融合，母舰的核因必须取出而需要退役。在通关前，多补充一些拦截机，它们在下一关有重要用途。

第15关 返回海格拉

任务： 解海格拉之围。

大量瓦格族的舰船在海格拉上空集结，海格拉仅存的舰队守在最后一条防线上，但他们明显寡不敌众。主力舰队一赶回，立刻派所有作战部队去增援中路，敌人在那儿布有重兵。只将拦截机分为2支，分别去左路、右路，先对付埋伏在陨石带里的敌轰炸机，再越过陨石带在星空里驻守。中部的战斗非常激烈，敌人虽然没有无畏舰，但战列舰不少，而且非常集中，所以一场大战下来，我方也损失惨重。没多久，敌军后方出现3个奇特装置，分析表明它们是星球轰炸平台（Surface Bombardment Platforms），采用的是类似Bentusi的科技。普通武器对它们根本无效，只有用Sajuuk去对付之。要命的是，这些平台发射一连串的低轨道大气剥离导弹，一旦穿过防线所处的陨石带，就自动坠向星球，造成星球人口的大量灭绝。若1.8亿人口降到了0，那么星空里的抵抗将是毫无意义的。鉴于最多只能承受6颗这种导弹的打击，所以必须派拦截机在导弹飞行途中将其击毁。对导弹的拦截主要是在雷达屏幕上进行，中路有我方主力舰队，导弹过不去，但两侧的空域则必须派拦截机驻守，一发现导弹，就指挥拦截机攻击它们。对付敌人的骚扰，后方的母舰可不断出拦截机前去增援，同时Sajuuk朝那些奇特平台进发，将其一一摧毁。敌人试图拦截Sajuuk，但根本无法动其分毫。当3个导弹平台全被摧毁，敌人就彻底失败了，残余的瓦格族舰船四散逃匿。Karan成为三位一体的Sajuuk-Khar，开始了创造伟大奇迹和探索发现的Bjet时代，而Aarran之眼的发掘，则向人们展示出一个巨大的超空间跳跃门网络，这个系统完美地保存于虚无的星空中，它所通向的星系将是什么样呢？

信長の野望 天下創世

■北京 赤军

总评 87



制作	KOEI
发行	KOEI
载体	CD×1
类型	战略
语言	日文/中文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

配置要求
CPU：PentiumⅢ 500MHz
内存：64MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：1.12GB

《信长之野望》系列作品之多，享誉之盛，在整个电脑游戏界都是独一无二的。从1983年的初代开始，一直到去年推出第10代《苍天录》，风光了整整19个年头。迈入第20年后，光荣也自鸣得意起来，赶制了第11代纪念版——从它竟然推翻自三代《战国群雄传》开始就坚持的以传、录、记命名副标题的原则而起名为《天下创世》，就可见此代游戏的意义非同凡响了。

然而慢工才出细活，《苍天录》上市后仅隔一年即推出的本代，无论规模还是精细程度都要大打折扣，乃至于某位朋友聊起游戏心得，有些恶毒地评价说：“只有在片头响起熟悉的《武将风云录》的主题音乐，才是这款游戏唯一的亮点。”（近年来的《信长》和《三国》系列，配乐越发悦耳和丰富，但能让玩家记住旋律的曲子却越来越少了）。虽然这话只是个玩笑，但不得不承认，虽然《天下创世》创新点之多是历代游戏中都很少见的，但大概为了赶这个“20周年纪念版”的名义，细节磨合未能完善，更像一款实验作品。要写其相关文章，其实评论要好过攻略（光荣本身也明白自己游戏的参数、指令都极为繁琐，因此花了很大功夫在帮助上，打开帮助通读一遍，整款游戏就都明白了，还用什么攻略？）。下面就将其各层面的新意简单介绍一下，加以评论，顺便整理一些游戏资料以飨各位读者吧（注：本攻略根据日文版撰写，与繁体中文版翻译或有不同）。

一、架构

《天下创世》基本上推翻了《苍天录》的模式而复归《岚世记》以前的模式，不再将整个游戏分割为政略阶段和战略阶段，也不再可以扮演多种身份的人物，而只能扮演大名。游戏剧本也不够丰富，删去了“信长诞生”，只有以下4个年代——1551年春，家督相续；1560年春，桶狭间合战；1570年晚秋，信长包围网；1582年夏，本能寺之变（隐藏）。

或许将来的PK版会增加剧本吧（光荣一贯搞这种把戏）。每年不再分为4个季节或12个月，而代之以8个回合——新春、春、梅雨、夏、秋、晚秋、冬和严冬。原因何在，没人知道。此外，大名也有了规模的设定，从最初一座城的小大名开始，名声提高到一定程度就可升级为大大名、群雄、霸者和天下人，声望下跌还会降级。不同规模的大名可使用的指令、建造的设施和组建的军队都不尽相同，如下表所示：

规模	名声	领地	设施	新增指令	提升兵种	其它
小大名	—	—	10	—	—	—
大大名	5000	2	10	征收、朝廷	枪→长枪	可设置关所
群雄	10 000	4	20	布武	骑马→良马	可攻击室町（二条）御所，武将可晋升中老、家老、宿老
霸者	20 000	8	30	决战	铁炮→雨铁炮	—
天下人	40 000	16	30	—	—	可就任关白或将军

大名的规模、城主的政治和统率能力影响着每座城每回合可施行的指令数，最高5项（合战、买卖、赏赐、运输等不消耗指令数）。

由于《天下创世》减去了信长诞生前的时期，使得出场人物数量大为减少，而即便在这种情况下，人物头像依旧有许多是重复的（还装模作样地每个人物都绘制了半身像，但无论表情还是形态，都比古老的《源平合战》差远了），本款游戏是赶工之作，由此可见一斑。

游戏设定家督死亡或隐居，只能传位给有血缘关系的武将，否则国灭。因此新建武将除了开始就设定为某大名的儿子，或在游戏中娶某大名的公主外，就没什么出头的希望了。然而各剧本开始时，相当多大名年岁过小不可能有儿子，或没有女儿……并且请注意，除非做原有大名的女婿，否则继承时家名是不会改变的，比如你把自己设定为武田信玄的儿子，继承了他的事业，就必须改姓武田。

有个解决办法，那就是先新建一名姬武将，父亲设定为某位被你相中领地的大名，如果在游戏开始时这名姬武将还未满16岁（新建人物16岁才能登场），她就会在数回合后作为姬而非姬武将登场，这时候你就可以娶她了，然后“勒令”岳父隐居，传位于你，则家名自然改为你本身的姓氏（可惜家纹不能改）。

指令数的设定，明显是要试图在钱、粮、武将都充足的情况下限制游戏者本身的发展，然而游戏前期钱粮不可能充足，指令数再多也没用，而游戏中后期靠猛打就可统一天下，非内政狂人谁还会去消耗指令数？

顺便一提，把注册表中HKEY_CURRENT_USER\Software\Koei\ Nobunaga11\Configs里的FLAGDATA1和FLAGDATA2的值改为FFFFFFFF，就可直接调出第4个隐藏剧本，而将FULLSCREEN的值改成0，即可在窗口模式下运行游戏——窗口模式运行游戏比全屏时速度明显要快，机器配置不高的玩家可以尝试。

三、人物

人物主要能力参数有4种：统率、政治、知略和教养（类似于前作中的魅力，影响与朝廷或其它势力的交涉）。执行不同的工作可积累经验值，提升参数，此外在“文化”指令中花500钱，可提升某武将某方面的经验值（但幅度大不到可以直接提升1点能力值）。与文化相关的能力参数如下表：

文化指令	鹰狩	茶会	连歌	鉴赏
能力参数	统率	政治	知略	教养
条件	城池有狩场特产	茶人来访	连歌师来访	歌舞伎役者来访

此外人物还有出身、信心（信仰）等附加参数，还有最重要的特技值。特技包括三级枪衾、三级突击、三级齐射，以及军神、铁壁、神速、破坏、鼓舞、收拾、混乱和挑发。每员将领初始最多有3项特技，可用宝物加上第4种——但本代每将只能持有1件宝物，因此想用宝物堆成“全和人”的梦想破灭了……

本代中官位和役职的作用加强了，官位可长政治值，役职可长统率值（最高都是12点），而且做到关白即可赏赐家臣或其他大名官位，当上幕府将军即可赏赐家臣或其他大名役职（勋功必须达到一定数值，才能赏赐相应的官位和役职）。

武将等级分为足轻组头、足轻番头、足轻大将、侍大将、中老、家老和宿老7种（后3种必须所属大名等级达到群雄以上），功绩达到一定值会自动加封。不同等级的武将出阵可带兵数是不同的，足轻组头只能带800兵，宿老则可和大名相同，带2000兵。

各种政略工作提升的功绩值表：

项目	工作	功绩
内政	开发	8
	更地（拆除）	2
	投資	4
	治安	2
	治水	2
	征兵	2
	征收	2
	施舍	2
交涉	向大名献钱	3
	向大名献家宝	2
	同盟（花钱）	3
	同盟（不花钱）	8
	共斗（花钱）	3
	共斗（不花钱）	10
	婚姻	10
	卸职	3
	任命	10
	从属	10
	胁迫	15
	手切（弃约）	0
	向朝廷贡献	3
	请求官位	3
	指定朝敌	3
计略	谍报	2
	破坏	2
	流言	2
	煽动	2
	内应	2
	引拔（降忠诚度）	4
	引拔（成为内应）	8
	引拔（投奔）	15
人事	登用	2



《天下创世》和前几代一样，依旧不区分统率和武力，使得几名剑圣和前田庆次之类的蛮将作用大为提升。文化的设定是个鸡肋，又要消耗指令数，又要消耗武将的行动可能，还要花500钱，并且并非每轮都能实行，茶人、连歌师等和商人一样是会到处乱窜的，谁耐烦用这种方式提高武将能力？还不如让他干活去呢！

出身参数基本只对当关白还是当将军有影响，几乎可以忽略；信心参数对交涉和建设有一定作用，但只分为“神佛”、“一向宗”和“基督教”，数量也太少了，起码也该增加个“无信仰”吧？

特技的设定还是蛮不错的，在合战中，谁能够提升士气，首先发动特技，将会予敌以重创甚至赢得最终胜利（鼓舞特技在士气普通时也能使用）。不过不像《苍天录》那样，有气槽显示特技可再度发动的时间间隔，多少有些美中不足。本代武将持有特技相对减少，又不能用宝物垒上一堆，达到满额4个特技的强人和毫无特技的家伙，档次一下子就区分开来了。比如使用第一时期的织田信长，让人奇怪的是怎么丹羽长秀的能力参数这么低，分明是个二流武将嘛。但丹羽的“收拾”特技却是当时织田家中独一份儿的，等拉上战场，有部队混乱的时候，你就知道这个“二流武将”多有用了。不过有一种特技的设定实在诡异——无论使用弓箭还是铁炮甚至大筒，相关特技都是“齐射”——铁炮达人和弓箭能手竟然变成了同样的货色……



教学模式讲解得非常详细，这次是政宗出场当老师吗？



新创建的武将，怎么样，酷吧！

《天下创世》中的武将依旧是兵罐子，谁积攒的大罐子（等级高、带兵多的武将）越多，胜算也就越大，城里窝了数万兵，没有足够的武将带出来，和空城没什么区别（不过对敌人就不一样了，攻下后拿到的将不是一座空城，而是兵马众多的实城）。武将忠诚度只要反复赏赐金钱就可以打满（虽然一次最多只500钱），因为每轮每人可以赏赐无数次，并且不消耗指令数，所以只要钱足够，上马金，下马银，任你关云长般的忠勇人也照样乖乖听话。

三、开发

本代内政的设计最有特色，从经营建设类游戏中借鉴了不少好点子。游戏者除了治安、施舍、治水这些常见内政指令外，还必须通过在领地内建设各种设施（“开发”指令）来提升农业、商业、日本文化和南蛮文化4项数值，内政开发变成完全可见的了。根据所选择建设的地域不同，各种设施对以上4项参数的提升额也不同，并且部分设施与城池特产及大名规模挂钩，想简单靠着一座城就造全所有东西是痴心妄想。“开发”以后可再继续“投资”，使设施内含建筑增多、效果加大，最多一个设施内可包容16栋建筑。

下面再开列一下城池特产以便查询（录自第一剧本，其它剧本中部分城池会改名）：

金山：踯躅崎、春日山、高水寺、太田、新发田。

银山：二本松、秋月、山吹、鱼津、此隅、山形。

源泉：隅本、石川、箕轮、小田原、樱洞、福地、三木、冈崎、三星、山口、汤筑。

港口：德山、日野江、立花山、小仓、府内、指月、内、胜瑞、杂贺、石山、芥川山、安浓津、骏府、金崎、富山、江户、凑、岩切。

狩场：小高、角馆、米泽、木田余、岩付、海津、一乘谷、稻叶山、引马、观音寺、建部山、筒井、姬路、吉田郡山、鸟取、冈丰、柳河、人吉。

所有设施和所含建筑列表：

	设施	费用	关联	建筑	防御
所有大名	农村	1000	农业	田地	400
				水田	600
				米藏	800
	商人町	1000	商业	座	600
				市	400
				茶室	800
				酒屋	600
				歌舞伎小屋	1200
				黄金茶室	4000
	武家町	2000	最大兵数	武家屋敷	800
				足轻长屋	400
大大名以上	寺町	2000	日本文化	寺社	400
				五重塔	800
				大佛殿	4000
	南蛮町	2000	南蛮文化	南蛮寺	400
				セシナリヨ	600
				大圣堂	4000
	贸易町（注1）	4000	商业、南蛮文化	座	600
				茶室	800
				商馆	400
				南蛮酒屋	800
				見世物小屋	1200
				交易所	4000
	锻冶村	3000	商业、铁炮数	铁炮锻冶	800
				市	400
				酒屋	600
	牧场	3000	农业、军马数	马牧场	800
				田地	400
				米藏	800
群雄以上	公家町	4000	日本文化、商业	公家屋敷	400
				座	600
				茶室	800
				能舞台	1200
	宿场町	3000	商业、最大兵数	赌场	400
				酒屋	600
				市	400
				歌舞伎小屋	1200
				汤治场（注2）	4000
	忍之里	3000	农业、计略成功率	忍者屋敷	800
				田地	400
				水田	600
				米藏	800
霸者以上	大社	5000	商业、日本文化	大社	4000
				寺社	400
				五重塔	800
				座	600
				市	400
	本愿寺	5000	农业、日本文化	本愿寺	4000
				一向寺	400
				道场	600
				田地	400
				水田	600
	八幡宫	5000	最大兵数	八幡宫	2000
				武家屋敷	800
				足轻长屋	400

注1：必须有港口。
注2：必须有特产——源泉。



除去农业值影响每年秋季的粮食收成（秋季同时要支付士兵粮饷）、商业值影响每年新春的金钱收入（新春同时要支付将领俸禄）外，内政开发中4项数值对于城池的规模和防御也起到相当重要的作用（每当数值达到标准会自动修改，不用玩家操心）。需要说明一点的是，如果南蛮文化低于日本文化，则其中心盖白天守，否则盖黑天守，白天守增筑成为姬路天守，黑天守增筑成为熊本天守。

喜欢建设多过战争的玩家这回有福了，你完全可以把本代“野望”当成模拟城市建设游戏来玩，但请注意几点：1.尽量提升治安值，否则野武士会破坏你的建筑；2.尽量提升民忠，否则会爆发农民一揆（造反），你将数月毫无收入并且治安值大幅度下降；3.找个不易遭受攻击的大环境，否则战争时敌人也会拆你的建筑。

但若想安安稳稳搞建设，难度还是颇大的，除了要保证敌人不会前来打你或起码在野战时就把他拦住，不让他攻入城池周边外，还必须通过种种手段使自己可以完全开发所有设施，并盖出最好的建筑。没有港口就不能开发贸易町，没有源泉就不会出现汤治场，此外东方许多城池将不能开发南蛮町和锻冶村，西方许多城池将不能开发牧场，必须靠与掌握这种设施的大名结盟才可获得。另外只有大名达到群雄以上规模，有钱20000，选择“布武”指令设定主城，才能建造安土以上天守（只有主城可建，不过没关系，你可以盖好了再迁都嘛）。



究竟要不要听老头子的话，正装去参加老爹的葬礼呢？



向歌舞伎役者好好学习教养吧。

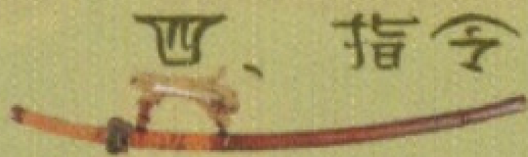
建设一种设施时，电脑将显示何种地域建设效果最好（最良、良和恶）。其实在“最良”和“良”两种地域上建设没有太大区别（后者建设速度较慢），重要的是看此地域中道路、沙滩等所占比例是否过大。虽然商业町等都会提示说靠近道路，贸易町会提示靠近沙滩效果较好，但如果一块土地上满布道路，或者有一半以上沙滩，试问你还能盖点什么？最平整的地域，投资到头可以拥有最多16栋建筑，建筑种类都是随机给予的。以“贸易町”为例，茶室要比座提升商业值更高，而交易所比商馆提升南蛮文化值高好几倍。不过像商馆、大佛殿、黄金茶室之类顶级建筑，出现的频率非常低，并且每一设施中只可能出现1个，想用最少的设施提升最高的数值，只能靠S/L大法了。

当然也有别的玩法，比如敌方忍者来破坏你的设施，如果拆了低等建筑，就马上欢天喜地地存盘，然后尝试再次投资，如果拆了高等建筑就赶紧再读盘。最变态的是把城池空着，等敌人来占，然后自己杀进去，先把看着不顺眼的低等建筑统统拆光。关于拆房子，咱们在战争部分再详细解说，而用“开发”中的“更地”指令拆掉整个设施，是会影响各种数值的，拆除大部分设施会降低民忠和治安，而拆除武家町，则会反过来长民忠（类似于放士兵解甲归田）。

提升各项数值就可以提升城池的面貌和防御，这本来是一个很好的创意，不过计算的不是综合值，而是各归各，农业管城池扩大，商业管防御工事，日本文化管城墙和城门，南蛮文化管天守，多少有点让人哭笑不得。到了游戏后期你放眼看看吧，东面多是壁厚壕深的坚城，却包围着一个小小的馆，西面多是巍峨天守，然而围着天守的却是些木栅栏。尤其是南蛮文化管天守的设定，虽

然欧洲人的城堡是比日本人坚固，然而看到天下坚城小田原只能建馆（小田原是无法开发南蛮町和贸易町的，也就无法提升南蛮文化），总觉得好凄凉。尤其是顶级的南蛮天守，一半像西欧和阿拉伯建筑的混合体，一半是东方风格，虽然雕梁画栋，却实在难看到了极点。

顺便一提，按住Shift键同时移动鼠标，可以旋转城市画面，用PageUp、PageDown或鼠标上的滑轮可以拉近、拉远画面（战争时也一样），以证明它真是3D搭的。不过和前两代同样华丽的界面相比，配合得还不很细腻的3D真是有够不协调。还有，打开右上角的日本小图，可点击进入已委任的本方城池或它国城池，非常方便。



四、指令

关所的设定毫无意义，在画面上也表现不出来，而且虽能多收点税，却会使得商人、茶人等不再在你的领地出现，小大名的时候想建关所都不可能，等势力大了，谁在乎那一点点钱呀。调整税率会降低民忠，但没关系，尽快赏回来就好。士兵因为是逐渐补满的，所以着急的时候可以征兵，但也会极大降低民忠。

武将的教养值影响交涉（外交）时的次数，最低1次（教养30以下），最高5次（教养120以上）。一般外交失败（如任命、同盟等）不会消耗外交次数，但进贡失败会消耗次数。此代当双方关系在友好以下时，进贡往往会被骂回来，这是比较真实的——没想和你搞好关系，谁贪那每回500的金钱呀。

计略成功与否，全看武将的知略值，知略值高就能派出上忍执行任务，低了成功也只能是中忍或下忍。上忍谍报可以看清对方武将的忠诚度，上忍内应就可以施行"引拔"，约对方武将内应或干脆让他投奔过来。本代计略的设定非常干净明了，操作也简便，是个亮点。派出忍者后就不用管了，他会一直努力工作下去，直到被对方捉拿或驱逐为止（即便被捉拿或驱逐，还能有低一等级的忍者继续工作着，直到最终的下忍也被灭了）。

从属大名不能向主家城池施行谍报，但可以破坏、流言（降低对方与其他大名的关系）和煽动（降低其民忠，甚至引发一揆）。主家大名可以直接看清从属大名的各项情报。登用浪人的范围不是本座城池，而是所有本方领地，这样的设计操作起来更为简便。

本代游戏电脑AI很差，委任后它总是乱发展（虽然可以详细设定重视和禁止项目），或者不管最重要的治安和民忠值，或者盖了无数武家町，养了超过需要的兵马却支付不起费用。不过好在对于委任城池也能直接下指令，看它乱搞时就去纠正一下好了。

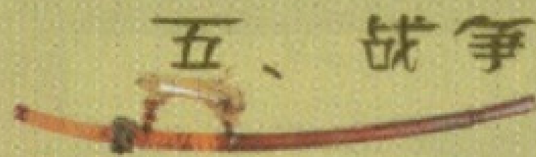
移动指令只能移动武将和物资，而不能移动士兵——当时日本多是农民兵，是不可能长时间离开家乡土地的，这一设计虽然让玩家不大痛快，却很有道理也很有趣。移动物资前最好先存一下盘，因为当经过治安低的领地时，会被抢走很大一批——移动物资时不需要设定押运官，所以不存在强将走镖万无一失的情况。

全部指令列表：

一级	二级	三级	说明
内政	开发、投资、治安、治水、征兵、征收、施舍、税率		大大名以上才能征收，才能在税率中设定关所
军事	决战、攻略、共斗、布武		群雄以上才能布武，霸者以上才能决战
交涉	大名	进贡、同盟、婚姻、任命、共斗、手切（破盟）、从属、胁迫	从属大名是不能与他家结盟的
	朝廷	进贡、官位、朝敌	
	商人	买、卖	不需要派人，不消耗指令数
计略	谍报、破坏、流言、煽动、内应、引拔		从属大名不能向主家城池施行谍报
人事	城主、委任、缘组		
	论功、没收	金钱、宝物、官位、役职	没收当然不能没收金钱啦
	处罚	处断、追放	
	登用		
	隐居		本城必须有血缘武将
移动	武将、物资		
文化	鹰狩、茶会、连歌、鉴赏		


看，这才是我希望的漂亮的天守——大坂天守（然而似乎没有大门）。


别误会，这可不是马戏团，而是反复LOAD，建了9个见世物小屋的贸易町。



五、战争

《天下创世》最有新意的地方一是开发，二是战争。战争完全是即时战斗，对于地形和兵种的设定都还过得去，只是电脑AI仍旧水平低下，操控和战斗都并不困难。

战争分为野战、攻城战和总决战3种。发动"攻略"最多可派8支部队（不仅限于一城，而是战场附近的城池只要兵粮充足都可出兵），发动"共斗"或遭到进攻时，向盟友或上级大名求救（不需要下指令，是主动求救的），都可额外盼来最多4支援军。大名规模和可调动部队的其它城池的距离相关，最低的小大名是1，最高的天下人是5。

部队经过1座城池要走1天，攻方部队（不包括共斗的增援）将会在集

结完毕后再向敌人发起进攻。此外，主家大名可以通过从属大名的领地发兵，而设定了主城以后，主城的攻击范围将会覆盖全领地。

守城方遭受攻击时可选择野战，城池中有所谓“见张台”的东西（就是了望楼啦），可据此看清敌方的兵力部署。如果被敌人攻到城下，就会自动破坏见张台，在恢复前都将是眼前一抹黑了。见张台是自动恢复的，城池南蛮文化越高，恢复得越快。

当攻方野战胜利即可考虑是否继续进攻城池，如果敌人根本不敢出来野战，那就自动直接攻城，攻城时拆敌人的城下设施最爽。如果你根本没想这一仗就拿下城来，只是为了削弱敌人力量，不防大肆烧杀抢掠，还他座裸城。拆房子不光弱敌，还能强



每个剧本开头都会简单介绍天下局势。


冲啊！看我关东铁骑的厉害！


武家屋敷里竟然藏有《妙法莲华经》，搜上来！

己，一方面提高士气，一方面可搜出金钱、粮草甚至宝物来。宝物是随机出现的，笔者就曾在一座普通的城市里搜到过等级一的九十九发茄子！

野战时双方都有一个本阵，根据大名规模大小，防御度从2500到5000不等，除此之外超过两支部队时将每两支部队多一个砦（或小砦、大砦，防御度各不相同）。本阵被攻破，或主将部队被灭、撤退，都算战斗失利，夺取敌方砦，将会大幅度提升本方士气。士气在本代“野望”中的作用非常重要，士气值不外显，只标注高（青色）、普通（绿色）或低（黄色）。野战初始时双方士气均为普通，如果士气过低，部队就有可能溃退（溃退部队会主动逃回本阵休息），士气变高就可发动特技，予敌以沉重打击。部队遭受损伤后，可回归本方砦或本阵休息补充，一般经过数秒的时间，士兵将会补充到一个百位整数，而士气也从低提升回普通。因此凭砦而守，要比进攻方占很大的便宜，及时撤回休息，也在某种意义上变成最后制胜的关键。

攻城战时，守方有馆、天守等城中心以及矢仓、小天守等箭楼可以防护和恢复，攻方就只有一个本阵而没有砦了，并且守方上来士气就高，可以立刻发动特技——这大概是为了平衡双方力量，并且给守方背城一战的机会。箭楼没有士兵驻守一样会放箭，攻破城墙或城门后应当首先将其占领。城墙、壕沟、城门等是可以破坏的，战后将逐渐自动恢复，而箭楼不会被破坏，攻方占领了箭楼立刻可当作自己休息之用，因此，攻下箭楼是攻城战的关键。如果城中心被攻占，或守方主将部队溃灭、撤退，就算攻方胜利了。在粮草充足的情况下，一场战争最多可延续30天（包括行军、野战和攻城战）。

当大名规模达到霸者以上，并且用“布武”指令设定了本城，就可以向其他达成同样条件的大名提出“决战”。决战时大名本身必须参战，此外还可调动11支部队（包括全领地，都只能是城主出战，不论身份高低，一律2000兵）。浩浩荡荡的双方最多共48000大军来场野战，输的一方会丢掉许多城池，并变成胜方的从属。这一设计还是很有趣的，它使得游戏后期不必再繁琐地一城一城进攻，因为当全日本大名都变成你的从属时，游戏也就胜利结束了。

虽然本代游戏战争设计得很有新意，但可惜磨合不足，电脑AI也实在太次。先说兵



种设计，这代把铁炮威力设得太强了，不但会用连射特技的武将（包括那些弓箭名人）都能把铁炮玩得很好，而且铁炮射程竟然比弓箭还要远！成为霸者以后自动装备雨铁炮，下雨天照打不误，想想那威力……

大筒和骑铁都是垃圾（必须装备相应宝物才能使用骑铁，装备相应宝物还可把大筒升级为国崩，但大筒或国崩一队最多只能500人），没必要带上战场。大筒威力是很巨大，但射速慢，攻打固定目标都容易偏离很远，更不用说打移动目标了，同时防御力又低。不过拿它拆房子倒是管用，一打一片，打烂了房子照样可搜钱粮、宝物。骑铁只是跑动速度较快的铁炮队而已，防御力不如正经骑兵。

在战斗时对地形的影响方面倒是颇下了一番功夫，回本阵或砦子休息补兵也很符合实际。冷兵器时代的战争，其实伤亡率并不很高，一般减员超过一成部队就会崩溃了。川中岛之战双方减员都达到三成，所以被称为“血战”，那也得靠主将统御厉害，才能在这种情况下还保持部队基本完整。大部分士兵都是在战争中受伤和溃逃，回去歇会儿，重新整编一下才可以重上战场。在游戏中，这样设计也使得零伤亡战争成为可能（那不是现代最流行的吗）。

战斗中可以用鼠标圈选或按住Ctrl键点武将头像选中数支部队，还能点“群”键编组，非常方便。一般野战时，电脑将会按初始位置自行编组，攻城战时才按兵种编组。笔者个人意见，还是按兵种编组比较方便，然而在路径计算上仍存在问题，经常会出现部队被卡住的现象。派一组部队去进攻敌人，道路狭窄一点他们就经常排成一条直线，不会主动绕个圈子去包围攻击，所以还要特别注意单支部队的微控。

由于电脑AI太低，一方面在不占绝对优势的情况下很少主动出击，会和玩家干耗着，同时也经常易被玩家轻易调动；另一方面稍受损伤就会跑回去休息，不肯做拼死一击。在野战中，你只要攻破敌人一个砦，同时灭掉他不到三成的部队，他就会主动撤退。下面就对应不同的情况，提供给玩家一些战术心得：

1.野战时：

当敌人兵数超过你五成，他就会主动集结并猛压过来。不要怕，缩在本阵周围防御，看哪支部队不行了就进本阵休息一下再拉出来，远程兵种处于防御状态就会主动射箭或开枪，不用理会他们。控制骑兵或枪兵围攻敌人最弱小的部队，捏掉一支是一支，省得他逃回去休息。

当敌人兵数与你相差不远时，他不会主动出击，或者集结到最前线的砦子，或者依旧原样分兵驻守。你可将己方部队分为两翼，来回攻敌人距离最远的两个砦子或本阵，敌人将会被你牵着鼻子乱窜，连休息的时间都没有。别着急捏灭他的部队，也别恋战，直到你打下一个砦子为止。而后立刻把附近部队都拉进砦子里休息，出来时个个士气高昂，可以发动特技了。点亮所有特技，包括混乱、挑发什么的，然后正攻过去，杀他个片甲不留。也别怕敌人缩入砦中，他一缩进去往往就不懂得出来，直到你攻克砦子为止。

2.攻城战时：

当敌人兵数与你相近甚至超过你，他就会猛攻出来，仗着士气高昂，可以使用特技，都会发着光向你本阵扑来。此时千万别出击，就在本阵边牢固防守，等敌人后退时再追击、包围，争取多捏灭几支敌军（千万别追得太远），直打到他不敢出门为止。而当敌人兵数不如你时，你就拆他城下建筑，挑逗他出来与你野战。

当敌人再怎么挑逗都不肯出来的时候，你就可以攻城了。目标首先是箭楼，要攻箭楼，先要打破城门或城墙（城墙的防御往往比城门低，不知道我为什么一定要走门，然而你会发现当城门就在边上的时候，哪怕打破城墙，自己的士兵也不往里走，还会继续打门……）。然后将箭楼猛攻下来，作为你休息和发动特技的据点。敌人有时会固守箭楼，攻克之前先把部队分散开来包围之，这样敌人一旦被赶出箭楼就没地方可逃了，如果那正好是敌人主将，嘿嘿，你就有福了。

在特技中有一项“鼓舞”作用很大，但请别轻易使用，因为鼓舞一次将会消耗1000粮草，粮草若尽，你就只有退兵一途了。需要注意的是，部队出征时只能带够30天吃的粮食，多一粒米也不让你带。不过野战消耗的粮草可以在攻城战时靠拆敌人的建筑来补充。P



打破城门了，下一个目标是矢仓！



别误会，这样难看的南蛮天守我才不会建呐，是抢来的，可惜不能拆掉……

网闻急报

《混乱冒险》发动网游足球大赛



10月5日和6日两天，《混乱冒险》在各组星云服务器的拉格拉米亚平原分别举办了两场网络足球赛。此次比赛共有12个公会组队参加，每组星云服务器两个公会。比赛采用进球得分赛制，各服务器的两支公会队轮流担任攻方和守方，并记录下担任攻方时的进球数，以进球数较多的公会获得胜利。与普通的足球比赛形式不同，比赛当中球员可以相互进行攻击，比赛的重点不仅仅在于足球，还在于PK。广大网游爱好者大无畏的PK精神再次得到了充分的发扬。最终下列公会成为各服务器上比赛的胜利者。

华北：赤子永恒
华东：君临天下之众神殿
西南：金兰盟
华夏：欢乐英雄
华南：大诏天下
华中：滴血同盟

《破天一剑》决出小孤城领主



10月，《破天一剑》全面升级游戏攻城战系统，为了成为游戏中独一无二的小孤城城主，众多玩家公会在各服务器展开了激烈的争夺。9月24日先向NPC护卫的城市发动进攻，随后在10月4日玩家公会开始宏大的攻城战，最终成功取得小孤城城主之位的玩家都获得了800万破天币的奖励。

《炸弹超人》“寄动画拿玩具”中奖者公布

《炸弹超人》举办的“寄动画拿玩具”活动业已决出首批中奖者。9月18日～10月19日，任何游戏玩家只要在“炸弹超人”官方网站注册成为会员，并且通过网站“动画转寄”栏目进行转寄“Flash动画”，都将有机会赢取正宗限量版炸弹超人玩偶。目前第一批10位幸运玩家已被抽出。

韩国网游排行榜（9～10月份）

收费游戏：

1	仙境传说
2	天堂
3	奇迹
4	Tales Weaver
5	Maple Story
6	RYL-online
7	Asgard
8	The Kingdom Of The Winds
9	疯狂坦克2
10	ultima online

测试游戏：

1	天堂2
2	Seal-online
3	Tantra-online
4	Shininglore-online
5	Trickster
6	mix master
7	espiritu-online

资料来源：韩国onplay杂志

台湾省网游排行榜（9～10月份）

1	天堂——亚丁王国
2	仙境传说
3	天翼之链
4	魔力宝贝
5	石器时代
6	无尽的任务中文版
7	A3
8	奇迹MU
9	无尽的任务英文版
10	最终幻想XI

资料来源：巴哈姆特电玩资讯站

云网销售风云榜（10月份）

1	网易一卡通
2	网星欢乐卡
3	《天堂》网络游戏卡
4	华义WGS游戏卡
5	《奇迹》网络游戏卡
6	《征服》网络游戏卡
7	《仙境传说》网络游戏卡
8	《决战》网络游戏卡
9	《破天一剑》网络游戏卡
10	《骑士Online》游戏卡

资料来源：游戏卡销售网站云网

网游大市场

《仙境传说》

头饰价格（RO币）

皇冠：1.8亿
后冠：1.5亿
大巴帽子：8000万
天央：6500万
骨盔：3000万
恶魔夹：3000万
妖精耳朵：3000万
羽毛帽子：1400万
黄金帽子：680万
小丑帽：350万
牛仔：550万
绅士：550万
咬花：230万
咬草：250万
兔耳：180万

卡片价格（RO币）

天使波利卡：8000万
鸟蛋卡：220万
海葵卡：200万
哥布林卡：100万
马克卡：350万
红蛙卡：80万
黑狐卡：50万
螳螂卡：120万
剑鱼卡：180万
青古卡：200万
赤苍蝇卡：450万

《传奇3》

武器类（传奇币）

诺玛修罗：200万
命运之刃：1000万
井中月：3200万
炼铜炼狱：1200万
血饮：2400万
诺玛魔杖：850万
诅咒银蛇：700万
沃玛降魔：300万

首饰类（传奇币）

绿色项链：900万
骑士手镯：1200万
红叶血环：600万
力量戒指：1000万
恶魔铃铛：850万
紫碧螺：700万
昏睡封印：4500万
防御手镯：250万
魔法手镯：240万
精神指环：350万

盔甲类（传奇币）

赤飞：160万
天掌：700万
幸运斗笠：150万

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《凯旋》	《破冰之役》	10月上旬	有浪漫的冰雪之地新地图场景、“发光武器系统”、“宠物系统”与“新职业技能”等内容。
《三国策Online》v2.20版	《乱世枭雄》	11月上旬	更新了画面、官职系统、兵种、宝物等。
《神之领域》	内部测试	10月上旬	游戏建立在一个架空的世界中，光明和黑暗的斗争构成主要线索。游戏画面以清新可爱的风格为主，采用高品质3D画面。
《佣兵传说》	《精灵派对》	10月上旬	开放宠物、组队功能、开放七段人物、还有新的任务和精灵角色。
《命运》	《惟我独尊》	10月下旬	开辟全新决斗场所、玩家需要面对对手和自然环境的双重挑战，最终胜利者会得到非常珍贵的装备和大量金钱。

热点追踪

“剑网”

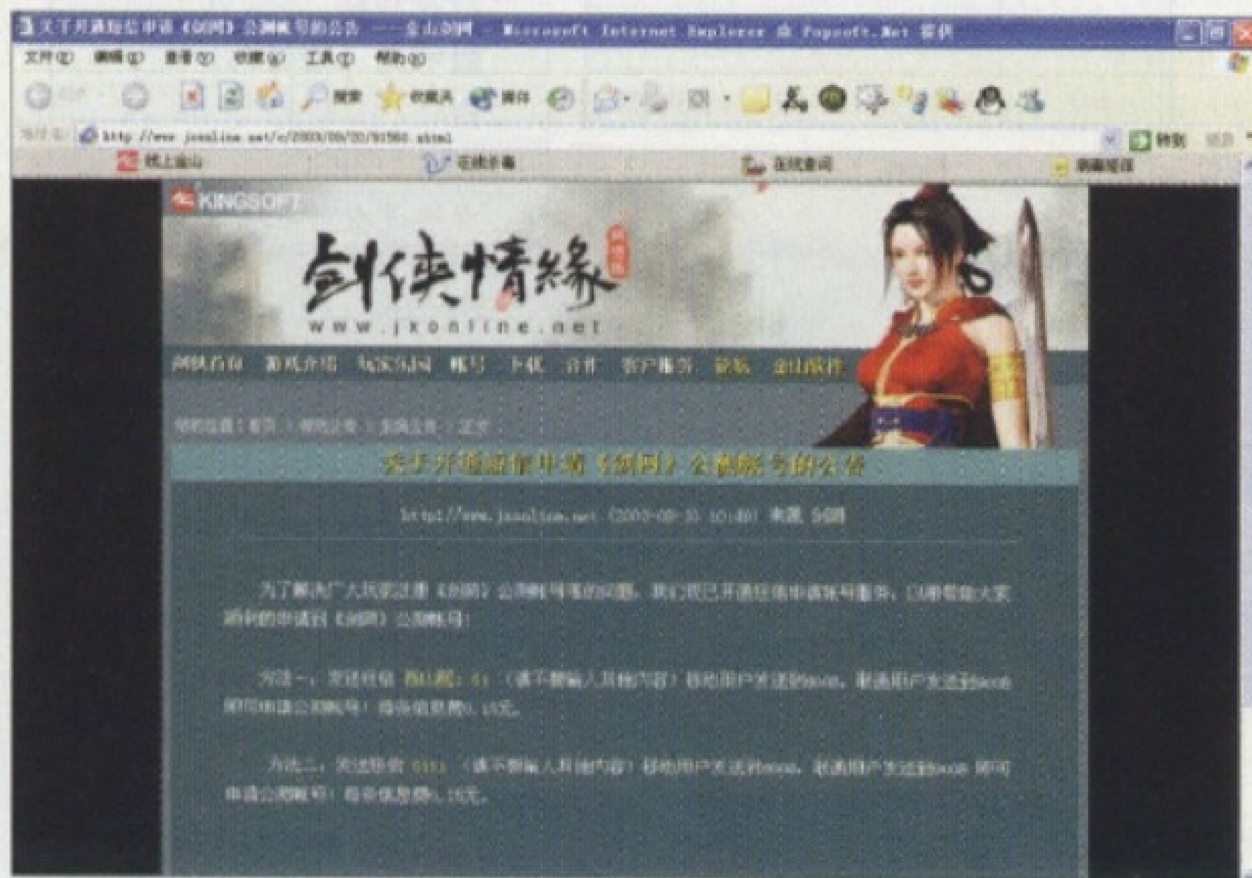
——公测遭遇收费质疑？

■本刊记者 野花

金山公司市场称“霸”的雄心显然由来已久，用金山总裁雷军的话来说：“金山公司要进入网络游戏的第一阵营，数字娱乐公司将组建3个类似于西山居现有规模的工作室同时研发网络游戏，人数将达到120人以上。”然而与之相对应的另一个说法也在行业里广为流传着：网易公司的创始人丁磊与雷军打了一个赌，说如果“剑网”收费后同时在线人数超过5万人，丁磊愿意拿出10万元请客买单，时间期限是2003年年底前。

显然金山公司在网络游戏市场上的“豪赌”绝非是区区10万元那么简单，据业内熟悉金山公司运营的人士分析：“剑网”如果运营得不够理想，金山输掉的不止是进军网络游戏的决心，甚至是整个金山公司的未来；而“剑网”如果成功达到预期目标，网络游戏所带来的巨额营收将为金山上市带来前所未有的契机。

承载了金山公司高层和国内玩家心目中国产网络游戏无限梦想的《剑侠情缘网络版》在几经跳票之后，终于揭开了其“羞涩”的面纱：2003年6月26日《剑侠情缘网络版》第一次内测，2003年9月20日《剑侠情缘网络版》正式公测，到此，《剑侠情缘网络版》似乎已告一段落，但让人惊异的是，故事不仅并未就此暂停，相反围绕着《剑侠情缘网络版》内测到公测出现的众多事件引来了众人的讨论辩战——有人称其为“垃圾游戏”，有人骂其市场手段为“作秀”，当然也有人击掌叫好，一时间众说纷纭……



手机短信注册帐号——是收费手段还是为玩家提供方便？



雄心勃勃的金山总裁雷军。

在此次有关《剑侠情缘网络版》的众多话题中，在玩家中争议颇多的莫过于《剑侠情缘网络版》公测时的“手机短信注册帐号”事件。

本刊记者在2003年9月20日游戏公测开始的几天内陆续接到玩家反映，在玩家登录《剑侠情缘网络版》官方网站后，可以发现注册帐号页面的存在，但这一注册页面却频繁连接失败，根本无法进行页面注册，当然这其中或许是因为注册玩家数量过多导致注册服务器当机之故，但接下来的一幕却让部分玩家有些不解：注册页面无法注册成功，但如果你多刷几次，会发现页面上多出了一项手机注册的内容，利用手机短信，花上0.15元，就可以通过手机注册成功游戏公测帐号。按照金山公司其后的解释，这是考虑到玩家页面注册无法进行而采取的应急措施，但在这项措施出台的同时却可以发现，原本还有超级链接存在的页面注册选项已经被取消了超级链接。部分“剑网”玩家认为，联想到手机注册功能开放得如此“及时”和之前西山居推出的10元《剑侠情缘网络版》新手震撼包中所提供的2个预设帐号，很难不让人怀疑注册页面服务器当机的真正问题之所在。既然要进行游戏公测，那么届时自然少不了要进行公测帐号的申请，根据通常网络游戏的惯例，这样的过程在游戏官方网站就可以轻松完成，但《剑侠情缘网络版》却偏偏未如此照章办理。

由于是第一次在网络游戏公测中遭遇到了如此明显的收费举动，一向视玩免费游戏为当然的玩家很快爆发出了

异常的愤怒，结合游戏中出现的卡机、平衡性、网络连接等问题，一时间各大游戏论坛上对金山公司抨击不断。本刊记者拨通了金山公司总裁雷军的手机，正在武汉网吧了解“剑网”游戏推广的雷军首先向记者进行了澄清说明，他说，在9月20日公测的当天，金山公司为了便于玩家进行游戏，帐号注册是在游戏服务器上完成的（这样的方式可以使玩家不需要再从注册服务器到游戏服务器中进行激活），但当时由于玩家注册人数激增导致当机。结合金山之前在词霸、毒霸等产品的推广中与电信的合作，于是当晚临时决定开通手机短信的注册方式，以便于玩家更快地获取帐号进行游戏。在采访中，雷军打了一个比方，说如果按照20万人的公测注册人数来计算，那么这笔费用不过3万元，剔除电信分帐所得，金山公司通过此次注册所得不过万余元，相比“剑网”的巨额研发、推广经费而言显然是杯水车薪，所以完全不是出于利益的考虑。他还向记者透露，游戏客户端的制作成本在4元以上，还包括一张150点（价值约在10元左右）的点数卡。金山公司籍此扩大收益的说法没有依据。

按照业界人士的普遍观点来看，从金山围绕“剑网”展开的系列商业行为中，不难发现国内网络游戏市场观念变革的开始。众所周知，尽管时下网络游戏“钱”景看好，但真正能够收获利润的游戏公司却实在算不上很多，问题何在？相当程度上与游戏前期成本的投入巨大息息相关，成本投入大，自然带来后续成本回收时间长，回收时间的延长必然让利润获得的风险加大。而说到成本投入大，随处可见：为了拉人上线，网络游戏公司上百万片游戏光盘免费大赠送的活动与之相反，《剑侠情缘网络版》的光盘不仅不送，还要花钱买，从玩家角度来看，实难接受如此“圈”钱之举，但从网络游戏公司的角度观之，加上手机短信注册之举的实施无论钱多钱少，成本的回收却早已从公测时就开始。多数运营商对这一做法表示能够理解。而“金山与连邦4000万签约剑网”的新闻也被普遍认为是游戏商业化运营尚未开始，但回笼资金意图已十分明显的行为。对此雷军认为，面对网络游戏市场的新格局，强强联手、强势合作是一种必然趋势。

按照通常的惯例，网络游戏测试分为内测和外测两类，前者由于主要对游戏本身内容设定进行测试，进行Bug去除和内容修补等工作，通常在小范围内由资深游戏


《剑侠情缘网络版》三次内测之后已有较大改观。

玩家来进行；后者因为主要对游戏服务器的承载抗压能力进行测试，所以都会面向全体玩家进行开放，但考虑到游戏成本回收和玩家兴趣度保持的问题，绝大部分网络游戏只进行一到二次内测就赶忙开放外测，以期在其后迅速跟进游戏商业化运营的动作，即便测试期内不能够完成全部测试任务也同样如此办理。但在《剑侠情缘网络版》内测中，这一已被业内网络游戏公司看来是天经地义的流程设计却被金山公司出人意料的3次内测所改写。对比《剑侠情缘网络版》的3次内测，可以发现内容更新修正的频繁和测试面的逐渐扩大为近期网络游戏所少有，尽管3次内测表面看来颇为伤神费时，严重影响游戏成本回收时间，但金山公司认为出于对玩家的负责而进行这样的测试是值得的。

在采访中，雷军还说，目前“剑网”的形势非常好，在线人数是预期的2倍以上，目前游戏采用的服务器组技术在同行业中是领先的，到目前为止，也没有出现可以使用的外挂程序，这得益于全服务器计算的方式。今后金山公司将更多地关注来自玩家们的意见，解决问题。游戏将陆续开通10个门派，将“剑网”的游戏世界构建得更为完整。

最后雷军说，“剑网”年底收费后达到5万人同时在线的目标是完全有可能实现的。

到底是丁磊买单还是雷军拿出10万元请客？谁又成为了网络游戏最后的赢家？相信答案不久就会揭晓。


剑网游戏音乐录制现场



秀？还是玩？

——网络游戏世界新的化身风暴

AVATAR

■上海 水瓶之星

Avatar，一个舶来词，意思就是化身，指在虚拟空间中代表使用者的动漫人物。对于绝大部分中国网民来说，Avatar并不是一个让人熟悉的字眼，有的人甚至如果不是因为看到这篇文章，相信从没有听说过这个单词，但如果我们换一种说法，问你是否知道"QQ秀"，相信大多数经常使用QQ，并已经下载了2003最新版本的人都会立即大声地回答：知道。





网络游戏《百战天虫Online》的Avatar系统。

世界就是如此奇妙，当有些艰深难懂的概念被实物化之后，立即就能被人们理解和掌握，Avatar正是如此，尽管它最早诞生在韩国，尽管它为一家名为MrK的韩国公司每年赚进数千万美元，孕育出了一个空前繁荣的市场；尽管它最早的发明人将它中文名直译为"爱玩它"。而Avatar提出的全新模式也被越来越多的网络游戏和网络社区所借鉴，这也是我们写作此文的目的所在。

什么叫"爱玩它"？相信是在了解了"QQ秀"等同意概念之后，大家最想获得的回应。"爱玩它"早于"QQ秀"而诞生，并且历史悠远。按照严密的书面理论解释，Avatar是为了满足互联网用户日益强烈的对个性化服务的需求而产生的虚拟化身，作为用户在互联网上化身的Avatar，能最大化地满足用户对于展现自我个性的需要（对于社会上流行时尚的追求，对于明星特征、装束的喜好，以及自己动手制作展现自我风采等）。因此有了"爱玩它"，每位上网用户都可以在虚拟的世界中定制拥有一个属于自己的个性化形象，而不再是已经重复过千万次的固有模版，这恰恰符合了当今崇尚自我、流行独特的理念。于是一夜之间，"爱玩它"成为了网络虚拟世界的宠儿、万千网民心中的最爱。

如果大家还能记得多年前那网络泡沫四起的年代，借助着网络虚拟社区的构想，也有人提出了类似的概念，并将其付诸实施，于是我们的身边多了很多可以在网上虚拟恋爱，结婚甚至生子的虚拟网站，也有无数的人因为这一新奇的想法去投入和参与，并美名其曰地在网络上拥有了新的人生，但或许是泡沫的破灭总是伴随着人们过高的期待和过低的现实差距，而最终必定会被打破一样，本指望着靠虚拟化身拉来眼球和人气的网站在真正实现了他们最初的目标之后，突然随着互联网经济的走低而变得不知所措——当网站赢利的要求被投资人越来越看重时，虚拟化身靠怎样的手段去实现在当时超出它们能力之外的目标呢？靠收费吗？习惯了一切免费的人们会仅仅只为了想让自己增加一个虚拟的形象就去交钱吗？虚拟化身在完成了短暂的使命之后，从人们的眼前迅速消失了，少数留存下来的也江河日下，不复往昔，从人们的记忆中渐渐淡去。

2003年1月6日，对于大部分人而言，只不过是一个普通得再不能普通的日子，但对于虚拟化身"爱玩它"来说，却是一个意义非凡的日子。因为在这一天，在上海，当年以"明黄一代"名噪一时的亿唐公司与韩国排名第一的Avatar服务供应商MrK公司关于Avatar代理授权合约正式签订，虚拟化身这个已然被人淡忘的泡沫时代名词换上了"爱玩它"的洋文标称，再度变成了人们眼中的焦点。

秀出来，爱玩它

根据相关资料显示，在韩国有将近200家公司提供Avatar的内容服务，Avatar已经成为韩国年轻人的新时尚，它在网站上以活泼可爱的动漫形象出现在聊天室、论坛、电子邮件等展示个性、互动交流的场所，直观标注登录用户不同的兴趣爱好。原本每个用户都以文字的网名代表自己，现在可以通过Avatar自己定制成为立体生动的形象，拥有丰富的表情、华丽的服饰、花样繁多的道具和宠物、



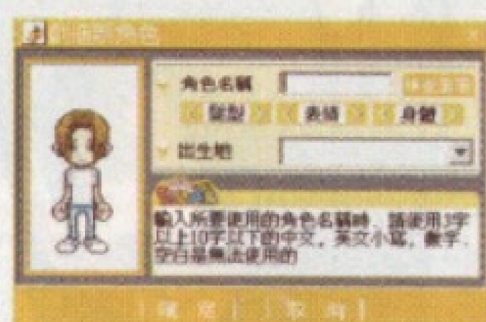
形象DIY——自我个性的充分体现。

温馨浪漫的背景等。正因此Avatar很快成为了韩国互联网领域最为成功的在线赢利模式，产品在短短一年时间里赢得了5000万美元的广阔市场，同时在线下，Avatar也已成为时尚服饰配件、运动产品和食品行业有效的广告促销手段。而前面所提到的MrK公司正是其中的佼佼者，韩国排名第一的Avatar服务供应商，为韩国本土第一门户网站http://www.daum.net/提供服务，此外还是韩国最好的青少年月刊发行商，以每月42万册的骄人发行量独占鳌头。与此同时在个性化商品的制造、零售业（包括玩具、文具、animation设计制作等）均有涉猎。


中国的“Avatar”——QQ秀。

相较于“爱玩它”进入中国市场前的气势汹汹和到来之后的颇为沉寂，突如一夜春风来而悄然现身的“QQ秀”则伴随着腾讯QQ版本的升级和Q币虚拟交易系统的存在，迅速走入了万千QQ使用者的电脑，很快由免费测试发展成有偿付费使用不说，人气不减反增，用户数量随着Q友不时“看见我的新头像没有”等问答而急速攀升，不少人更因此一掷千金，大举收购Q币，在把自己装扮得个性十足、帅气美貌的同时，也慷慨地向好友们热情相送各种服装道具和背景，“QQ秀”获得了空前的成功。看到这儿，或许有人会认为这不过是韩国“爱玩它”系统在国内的一次成功“克隆”应验。但为何同样的系统，在“QQ秀”之前却默默无闻，人气不足？很明显，相对于腾讯QQ经过长期付费会员模式潜移默化的培养和包括手机、月卡、Q币等多种付费手段的提供，当使用者发现虚拟化身，并且这一化身可以即时呈现在众多好友的眼前，马上就可以通过多种方便的手段进行费用支付时，很难有什么理由能阻挡人们对于它的选择和使用，自然地“QQ秀”也因此走红，被广泛认可和使用。你愿意为了让自己的虚拟形象变得更酷、更有个性，去支付几块钱的使用费吗？并且这种支付随手就可以通过固定电话、手机、信用卡、QQ币完成。

网络游戏新模式


Avatar为更多的网络游戏提供了参考和借鉴。

网络虚拟社区是Avatar和虚拟化身系统最早的诞生地，但随着发展和广泛的应用，这一系统显然已远远超出了创意者当年对它的预期，在无数充满热点的领域开花结果，繁茂生长——其中最具代表性的是在网络游戏领域内的广泛运用。韩国网络游戏《Cutie Cutie》是由韩国游戏公司SIEMENTECH自行开发制作的竞速类网络游戏，在这款游戏中，玩家可以培养自己的游戏角色，不断使它成长而增进能力，像RPG游戏一样增加点数，学习新的技能。也可以与同伴一起组队挑战其他的玩家队伍。但与其他网络游戏不同，游戏公司对于游戏的收费并非如通常一般发行月费卡来计算，相反是利用游戏中Avatar系统制作具有个性的角色，收取角色装饰和道具物品的使用费，在创意十足的同时也证明了依靠Avatar系统实现赢利的可能。而另一款大家广为熟知的网络游戏《百战天虫Online》也度身定做了独特的Avatar系统，当玩家登录游戏大厅的时候，屏幕上玩家的角色初期只有普通的服饰，经验值为0、仅带有少量虫币，随着经验值的提升，玩家的等级也会相应提升，直至成为最高级的“神龙”。Avatar逐渐引领着中国台湾省在线游戏及网络增值服务的新潮流，华义国际代理的网络游戏《欲望城市》、游戏橘子的研发计划“冰河计划”都将Avatar作为了重点。

总之，Avatar为发展迅速的网络游戏在创意和商业模式上提供了有益的参考。

每个人都希望在这个世界上拥有完全属于自己的唯一，因此当有一天在虚拟社会中提供了类似的需求满足手段，只需要支付少量费用，而且费用的支付也是如此便捷和容易时，你会为了让自己变得更酷更帅，更有性格而去选择体验一把吗？

无论是“爱玩它”，还是“QQ秀”，抑或是其他网络游戏的虚拟化身系统，它们正为这样的需求而存在，世界因此有了新的不同，虚拟化身的风暴因此出现在你我眼前。

你今天“秀”或玩了吗？相信这会是我们每天的期待和回答。





韩国网络游戏《Cutie Cutie》依靠Avatar系统实现收费。

画龙点睛



防骗完全图解手册

■北京 恩济庄的泡泡

网络游戏自从在中国出现，其中“骗子”便应运而生。围绕着虚拟物品交易、买卖装备的各种骗术可谓层出不穷。《仙境传说》（RO）自然也不例外，下面就为大家介绍一下在RO中出现过的一些骗术及应对之策。

1.-1物品——让你竹篮打水一场空。

这可以算是RO中的经典骗术，骗子利用外挂在交易时将商品数量改为-1，买者在购买时虽然能看到商品，却什么也得不到。像魔法帽、恶夹这样的商品最容易让人上当，其图案为那骗人的负号打上了近乎完美的掩护。对付这种骗术的方法之一是尽量去找商人商店买东西，另外对于无法开商店买卖的物品要格外留心。如果在交易时不放心的话可按下Print Screen键抓图，然后立刻切换到游戏安装路径RO\ScreenShot文件夹下，双击刚抓的图后用ACDSee打开它，然后连续按右边小键盘上的“+”键，将图片放大到1000%以上，这时有没有负号便不难分辨了，这一过程可在10秒钟内完成，并不会耽误太多的交易时间。

2.鱼目混珠——让你糊里糊涂上了当。

这一类骗术花样较多，大体可再分为3类，第一类是利用名称假象骗人，在高价商品中混入廉价商品，比如在价值6500z的弯刃长矛中混入只值75z的普通长戟，将只值5z的三叶幸运草当四叶幸运草卖150万z，还有在长柄短剑中混着双刃短剑，在步兵长矛中混着普通长矛，拿邪骸兽人卡片冒充邪骸士兵卡片等。最恶毒也最常见的莫过于拿无洞装备当有洞装备卖，或3洞装备当4洞装备出售。买家一旦粗心大意很容易上当，让奸商赚到10倍以上的利润；第二类是利用数字假象蒙人，比较常见的是一些奸商在开商店时将售价为40z/个的红瓶卖400z/个，号称售价为80 000z/个的铝实际标价是800 000z，声称20 000z/个的钢铁实际标价却是200 000z。还有一种更高级一点的就是在店名上打上诸如“50个红水2000”这样的招牌，而店内确实有50个红瓶且后面标价2000z/个，买的人一旦中了这种简单的逻辑误导就会买下2000z/个的红瓶，上了当也只能怪自己小学数学不及格了；第三类是用取消交易的方法，骗子在与人交易时以各种理由一次或多次取消交易，分散对方的注意力，当真正交易时拿上来的却不是一开始的那件商品，不是少了洞的就是插了烂卡的。在碰到这些骗子时上当与否关键还是要看玩家当时的心态，不急不躁就不太容易被骗。另外在买东西时不要怕麻烦，养成常用鼠标右键查看每件商品的好习惯，留心注意要买的商品是否已鉴定过，没有鉴定的商品尽量不要去买。

3.高卖垃圾——谁叫你没做好市场调研？

有些奸商会把NPC那里有卖的低价商品拿出来卖高价，像什么婚纱、没洞的太阳镜、没洞的幸运珠链等，上当者在买时通常不会发觉，当日后在NPC那里看到了才知自己花了冤枉钱，也是无可奈何。另外还有的奸商故意把一些没用的垃圾拿出来卖高价，等人上钩。还有人专门针对某件物品进行炒作，像前段时间有些人利用论坛炒作脚链有隐藏功能，RO改版后就会生效，使得脚链价格飞升。然而真正到改版后却发现这完全是个骗局，骗子们又发了一笔横财。对于这类骗术玩家只要经常上网查询游戏



▲这家商店不仅大玩加0游戏，还把垃圾拿出来买高价。



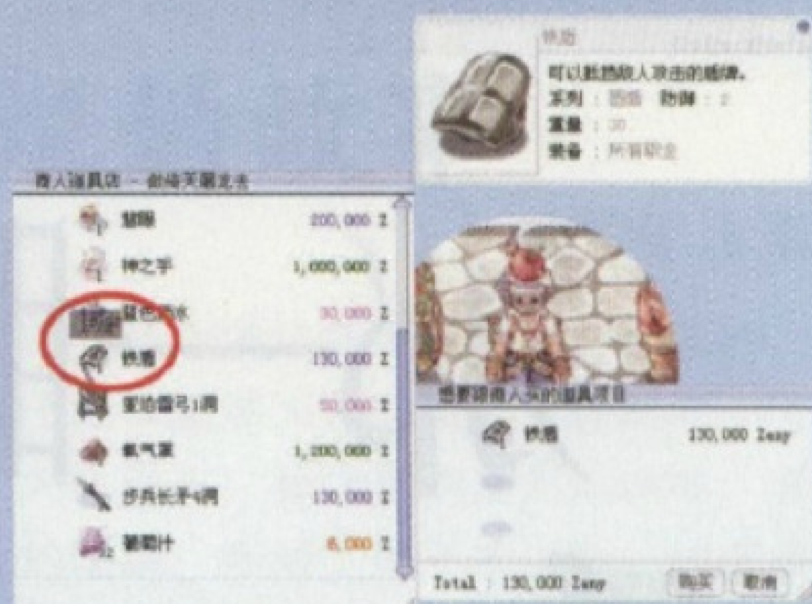
▲1个红色药水到底卖多少钱，你算清楚了吗?


▲这是8万吗?


▲说40卖400，就等着你看走眼。



▲这种高级太阳眼镜在梦罗克城NPC那里花2.4万就可以买到了。


▲这位奸商使用外挂将没鉴定过的无洞铁盾放进商店里来骗人。


▲这种幸运珠链在首都找NPC修女花1.5万就可以买到。

资料，同时手脚勤快一些，多跑几个地方调查一下市场行情即可预防，因为并不是所有商人都会把垃圾商品标高价。而对于那些小道"权威"消息还是要抱着谨慎的态度来对待为好，宁可信其无，不可信其有，当然如果你存心想投机一把的话，那就只能"祝你好运"了。

4.代买代卖——相信我就别怕被我骗。

由于商人拥有向NPC低买高卖的特殊技能，所以其他职业的玩家有时会找他们向NPC代买代卖物品。有些奸商便利用这个机会，声称自己没有资金代买，要买家先付部分或全部资金给他，而他拿了钱就跑，代卖时则是拿了别人的东西跑路。有的奸商则是先替人卖点小东西博取信任，等大鱼入网后再卷了东西消失。如果你不想被这种奸商坑害，最好的方法就是自己也练一个商人小号，级别无需太高，专门用来买卖物品。或者找信得过的朋友或同一公会的商人代理买卖。

5.直接索要——谁叫你的脸皮没我厚？

在RO中戴过后冠、天使发夹，包括在早期戴过兔耳发夹等这类高级装备的玩家，基本上都有过被直接索要的经历。这类骗子的特点就是脸皮厚，勇于尝试，什么"借你的帽子来拍照啊"，"你头上戴的能不能给我看看啊"，"借个XX来试试效果啊，用两天后还你啦"，"看看啦，看看啦，别那么小气啦"……如果你相信了，或脸皮薄答应了，那么你就上当了，有借无还几乎是必然的。还有的骗子是先装可怜，作出一付游戏新手天真无邪的样子，一口一个"哥哥"、"姐姐"亲热地叫着，博取一些天真善良的玩家（女孩居多）的同情，当感觉对方戒心全无时便开口"借"东西，东西到手便人间蒸发。预防这类骗术其实不难，最重要的还是玩家自己要具备正确的、符合我国国情的网络游戏世界观、道德观。以为在游戏中大家可以完全温馨相处、互相信任是很不现实的。

6.感情欺骗——杀熟才是真功夫。

此类骗子利用朋友关系作案，骗术手法比之其他方式更高明，有一类比较典型的案例大体上是这样的：首先骗子建立一个新人角色在首都满城转，到处进别人的聊天室里旁观，考察哪些人之间关系比较亲密，可以互相借东西，一旦确定目标立刻开始行动。比如想要A头上的天夹，经过考察发现B与她关系不错，并掌握了B的一些说话习惯。接下来立刻创建1个新人，取和B一样的名字，名字后面跟一个不可见的字符（例如智能ABC输入法的v1第1个字符，显示是一个全角空格）。快速通过新手村后来到首都城外升1级JOB（这样才可以与别人交易），之后进城接近A与B。靠近时或混杂在人群中，或背个伞蜥披肩使用1级伪装隐身，当接近到一定距离内后用密语跟A说要借她的天夹戴一下，在语气上还可以模仿B的某种口气，然后马上点A交易，由于此时B就在现场，A很有可能未加任何提防就把东西给了，其后果不仅仅是东西被骗走，还会伤害到朋友之间的感情。另外还有那种盗了朋友的号来诈骗的，危害性更大，往往是一人被盗，十人被骗。再有就是以"结婚"名义行骗的，"老公"的全部家当被"老婆"一扫而光的案例也是屡见不鲜。要提防这类感情诈骗，首先要在思想上保持警惕性。当有朋友要求借东西时，最好能多聊上几句，要是能通个电话或发个短信确认一下就更好了。借东西时要由被借者点借者进行交易，不可急躁，一定要认准了人后再确认交易。另外就算是"结婚"了也还是要保留一些个人"隐私"，不要一股脑地把你的帐号、密码什么的全部告诉对方，除非你们在现实中也是朋友。



那一眼的宿命

■四川 韩晴

呼……

我长长嘘了一口气，不明白这样的叹气代表的是解脱，是无奈，还是别的什么。天空阴霾，暗香随着落叶飘舞四处弥漫，身边的一切渐渐幻化为黑白色，周遭也变得无比安静。我要睡去了，那些斑斓的、精彩的、炽热的，都将跌进无边黑暗……

我是一株食人花，生长在沃玛森林，以傲然惊艳的外表吸引人们采集，他们贪恋我的美丽，同时也需要我身体里的果实和树叶，这之中有炼毒者，也有养家糊口的老百姓。在他们靠近的同时散发让人迷幻的毒气，随后将其吞噬。我是嗜血的，温热腥甜的血液可以让我长得更为茁壮和娇艳。经常躲在地底让我的听觉和嗅觉异常敏锐，只要有人经过，便会从潮湿的泥土中钻出，饱餐一顿后以备再次的攻击。

那天和往常一样，沉睡的我突然被一阵脚步声惊醒，于是慵懒地破土而出搜寻大餐。蓦然，一个有着如月光般柔和目光的男人引起了我的注意，一身布衣却无法掩饰与生俱来的王者之风，五官刚毅，身材挺拔，傲然而立。此刻他已受伤，如果我现在攻击，想必手到擒来。奇怪的是我犹豫了，心加速跳动着，几乎不能呼吸。我仓惶缩回地底，身体很热，甚至希望再次见到那双眼睛的主人，怎么回事？难道是爱上了他吗？可我只是一株花啊？！

而后几天我开始期待，每当他的脚步传来时，无法抑止的激动都让我钻出地面，我知道这很冒险，但仍然克制不住偷偷看他的眼睛，看他和猎物厮杀时挥舞的刀，看他脸颊滑落的汗水，看他闲暇时吹奏竹笛，那笛声婉转而悠扬，响彻空旷的森林，那些嗜血的念头早就不翼而飞，心里眼里充满了他的一切。但我是一株邪恶的食人花，应该早点杀了他以祭我干涸了许久、蠢蠢欲动的花蕊。可这些日子以来却没有攻击他，也许潜意识里想把自己变得纯洁。我变得很矛盾，每天偷偷地看他，待他发现时再匆忙卑微地躲进地底。我是很容易满足的，那一眼的凝视总会让我回味很久，或许自己真的爱上了他。这答案很甜蜜，但其中却有隐隐不明的惶恐，是什么呢？

日子一天天过去，直到这天我钻出地面，却看到他身旁多了个穿湖蓝色衣衫的女孩，长发飘逸，皮肤晶莹，笑容婉约，眼睛和他一样明亮而深情。我呆住了，是啊，人类和怪物终究不一样，他的身边一定会有心仪的女子陪伴。我苦笑着愣在那里，无力也无法逃避那种深深的失落感，直到那女孩发现我，兴奋地拉住他的手说："皓月哥哥，这花好漂亮啊！你摘来送我好不好？"银铃一般的声音，水灵灵的眼睛祈求般地看着他。其实此时我完全可以自如地钻回地底，也许心痛使得思维麻痹吧，我没有动，固执地想要看他的反应。他宠溺地看了看女孩，同时也握紧了手中的刀，用低沉温柔的声音对她说："灵儿小心，那是食人花，虽然好看却有毒，我去帮你摘就好。"

如果花有泪，我现在已经泪流满面了吧。经过了这么久的磨练，他的级别足以将我一刀毙命。可如今我的等待已经毫无意义，死又如何？我释然了。他的眼眸依旧明亮，目光依旧柔和，纯净而坚毅。这是我第一次这么清楚地直视他。在刀落下的一刹那，我似乎看到他眼中朦胧的迟疑。他是知道的吗？这一眼深深凝视后，思绪无边涣散。在双眼闭上的刹那我用尽全身气力化成一团炽热的火焰，撕心裂肺的痛，枝叶焚为灰烬散落在草地上。灵魂的冰冷让我没有了一丝热度，格外凛冽的冷。我的娇艳被残忍地扼杀在秋天的黄昏，随即黯然消散。耳边传来他的喃喃自语："难道花有感情吗？宁愿自焚也不愿别人摘采，罢了罢了！"他将刀插回鞘里，曾经熟悉的脚步随着我的心跳渐渐消失……

生命就如落叶一样摇曳而下，或许最后剩下的只是一声低低的叹息，一丝哀惋的悲鸣，我亦不悔不恨，甘愿沉沦，只为那一眼的宿命。

唐僧和猪八戒不可不说的故事

■河南 王东



小的时候看《西游记》，发现一个比较有趣的事情，那就是唐僧对猪八戒的信任度比对孙猴子的信任度要高，而猪八戒也基本上扮演了一个团队管理者的角色。

对于孙猴子来说，一方面，猪八戒“猴哥”长“猴哥”短地笼络着孙猴子，一方面，他也“监督”着孙猴子，时刻准备着向唐僧打“小报告”，比较有代表性的就是《三打白骨精》的那回合。对于沙僧、小白马来说，猪八戒替代唐僧起着管理工作，其实很简单，把重担子扔给他们就OK了。

在企业里，猪八戒一般都是正宗科班出身（神仙身份，比孙猴子的“野生”身份高级），也有着不俗的工作经验，比如曾在天宫做过天篷元帅等职位。这也给了猪八戒们炫耀的资本，往往见了唐僧就会吆喝着“俺老猪过去如何如何，俺老猪的文凭如何如何，俺老猪可是从天宫留学回来的”等等。

唐僧呢，往往被猪八戒唬得一愣一愣的，由于对孙猴子的“野生”出身以及不良劣迹的反感，反而给予了猪八戒极大的信任和期望值，也交给了猪八戒很多任务。

比如在面对一个区域市场时，要进行市场调查等任务，科班出身、没有什么实战经验的猪八戒面对错综复杂的市场环境（险恶的大山）就头疼起来，不过受过良好的“中国式教育”的猪八戒经常耍小聪明，拿着公司的差旅费住在宾馆娱乐几天（躺着睡了一大觉），就回来向唐僧反馈市场情况：“哎呀，哪有什么妖怪，猴哥净在那里吓唬人！”

这样的市场调查的结果呢，自然导致企业陷入泥潭，唐僧被妖怪抓走了等等。

猪八戒除了缺乏踏实的基础锻炼外，还有好高骛远、缺乏职业道德的毛病。

企业里的猪八戒，和企业的发展目标（追求真经）很可能不一致，往往追求着高老庄式的美好生活，平时稍干一点活，就要吃要喝，见了美女腿也变软，随时有变节的可能，对方一个“媚眼+美好的前景描绘+几个额外的馒头”的组合炮弹，就很可能把猪八戒俘虏，而这些猪八戒们跳槽后，不但带走了技术和商业机密，甚至在各种场合对唐僧破口大骂，比如馒头给少啦、辛苦干活不给肉吃啦、目光短浅不会用人啦等，这样的结果就是给企业造成各种各样的损失。

中国的环境非常特殊，一大特点就是法规政策等正处于逐步完善的阶段，这样的市场环境难免是险恶多变的。大多数中国公司相对于国外庞然大物的集团，就如同小兔子和大象一样。对于大象而言，最注重的是长远战略、长期定位以及企业文化的塑造，而对于兔子来说呢？很明显就是生存！怎么生存，怎么在这样险恶的到处都是妖魔鬼怪的环境里存活下来，才是关键中的关键。

而猪八戒呢？往往把国外先进的营销管理经验和方法背得滚瓜烂熟，拿着指挥大象的方法就跑来指挥兔子了。造成的结果就是兔子滑稽地在走“象步”，很显然还没走几步就被流着口水的妖怪吃掉了。

猪八戒在什么样的企业都可能出现，如果在一个企业里，“猪八戒作风”占了上风，这个企业就会变得浮躁、冲动，员工流失异常频繁，经常追求不切实际空虚的目标，做事情虎头蛇尾，市场策划非常漂亮，但执行起来就蔫了。

网络游戏行业是一个新兴的行业，从业者多为原网络行业、游戏行业人员甚至玩家，充满着美丽而简单的幻想。所以，猪八戒和猪八戒作风在这样的圈子里流行是非常正常的。

当唐僧发现自己的企业流行着猪八戒作风时，光靠进行销售、管理培训等是不够的，往往是花了巨额的培训费和宣传推广费，结果没有任何起色。猪八戒们是根本没任何兴趣去踏踏实实地进行系统的理论学习和从基层开始锻炼的，他们感兴趣的是如何回到高老庄享福。

而管理猪八戒和扭转“猪八戒风气”，只有依靠严格而科学的制度，严格执行的制度会让企业内部和个人养成一种长期的习惯，而长期的习惯则会影响到一个人和企业的作风，这种作风对外会起到杜绝猪八戒“人材”的作用，对内起到洗涤猪八戒作风的效果。时间长了，一支作风硬朗、执行力极强并拥有极强团队精神和忠诚度的队伍自然会浮出水面。

本人在今年春节后以经销商身份去北京很多家游戏公司拜访过，给人印象极为深刻的是一家台湾公司，虽然他们由于不适应大陆的营销环境（台湾省拥有便利的超市渠道，这在大陆是不可能的）造成了巨大的挫折，但他们公司严格的管理作风却让人很佩服。还有一点，也许是过于严格，公司并没有体现出应有的一些温馨感和归属感，接待小姐冷冰冰的言行我至今还能记得，至少见了客人也应该站起来微笑一下吧:)。





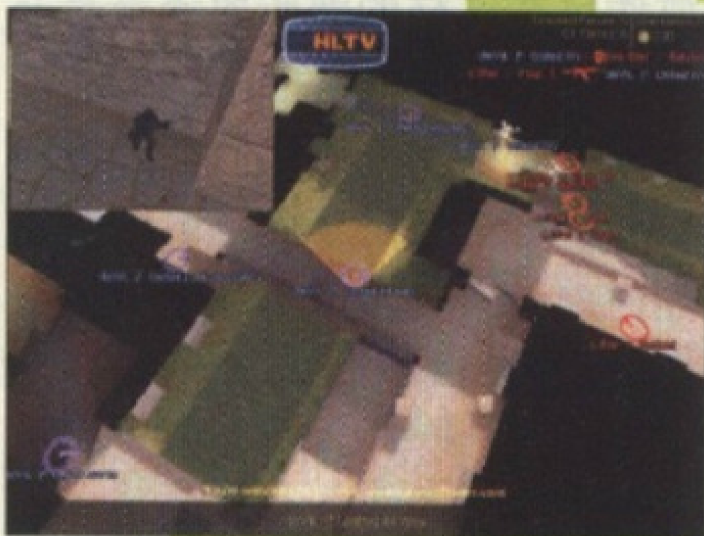
冠军的展示

——WCG 2003中国区CS决赛战术点评

WCG2003中国区CS总决赛终于在京落下了帷幕，但出乎大家意料的是，赛前被看好的China.V、ICE相继被淘汰出局，反而是后起新秀Devil顶住了压力，以13比10的微弱优势战胜了败者组冠军E.star，获得了中国赛区CS项目冠军。作为今年最受玩家关注的一次比赛，笔者抛弃了传统的战报模式，以战术解析为亮点，来看看Devil与E.star给我们演绎的强者风范（注：比赛画面取自决赛第一场de_aztec地图）。

■四川 卖克狼

地图



1·2·2和1·4是比赛中常见的阵式。

不论是正式比赛，还是平时娱乐，像CS这种平衡性极高的竞技游戏，地图战术都是永恒的主题。反观今年WCG，战网中流行的de_inferno、de_cbble、de_train都叫好不叫座，却是de_aztec和de_prodigy大行其道。众所周知，这两张地图战术发挥是比赛中难度最大的。不过值得高兴的是，进入决赛的两支队伍，除了本身实力外，在各自擅长的地图方面有着得天独厚的优势。老牌的E.star从选拔赛到决赛，一直都被称之为de_aztec王者，几乎所有de_aztec比赛都以胜利告终。至于一鸣惊人的Devil，除了第一场与China.V比赛使用的是de_cbble地图外，其余6场决赛都是在de_aztec和de_prodigy上进行，熟悉地图打法成为他们夺冠的法宝。

CS 比赛地图阵形分配表

1-2-2或1-4：本次比赛最常见的队员阵形，对于个人技术要求很高，每名队员都要有以少敌众、不怕牺牲的精神。

2-3-0：非常有效的“佯攻”阵形，但队员要随时保持无线电联络，特别适用于安装炸弹的T方。

0-0-5：极具挑战性的团队作战，队长对局势和对手心态要有正确的分析，能确定对方所选择的炸弹或防守炸弹地点。

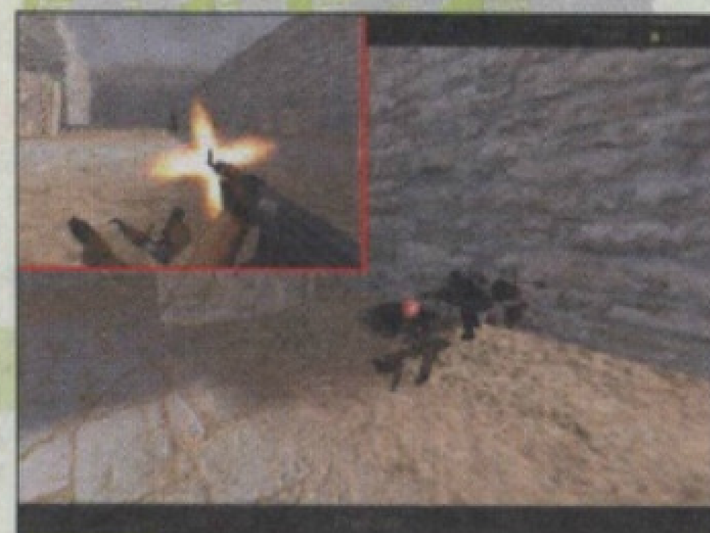
跑位

跑位是比赛中最基本的战术，是指开局后从基地跑到指定地点的过程。看起来似乎很简单，但实际上却大有文章可做，这里我们以比赛为例，来看看双方是如何做到跑位成功的。第一，正式比赛都开启了友军火力，自然不能像战网中那样乱冲乱撞，否则你的队友同样会伤亡。第二，T方跑位时持弹者要保持在队伍中间，并在进入中立区域时将炸弹扔在附近。这种战术优点在于，如果途中遭遇CT袭击，前面队友可保护持弹者安全；即使持弹者身亡，后面的队友又可继续持弹前进。第三，当队员跑到指定站位后，要用小跳留意对手武器。当你做到以上几点时，跑位战术就算达标了。

Camper

在战网传统观念影响下，Camper一直都被划分为罪恶的人群，很多战网OP和服务器还明令禁止Camper。但在正式比赛中，Camper却与战网受到的歧视完全相反。有效的Camper不仅可扭转战场局势，危险关头甚至能救你一命。在总决赛中，Camper战术也无处不在。最令人叹为观止的是，E.star在B基石块与中立区域木门顶，以及Devil在基地内实施的Camper战术，我们也从中看到Camper成功的必要战术。关于Camper时间，往往是在跑位之后，根据战场局势进行Camper。这与战网

中，畏首畏尾进行Camper的玩家，完全不能同日而语。关于Camper地点，通常选定在炸弹爆破和中立区域，能在第一时间看到敌人，而敌人却不能发现自己的最佳Camper点。关于Camper队员，必须要有足够的忍耐力，只要发现敌人进入Camper区域，利用敌人无心恋战的特点，迅速将其击毙。比赛中不能在同一Camper点进行多次Camper，要不断找寻新的Camper点对付敌人。集体Camper，一般都以基地为中心，故意拖延时间输掉本局，为下一局购买武器筹备金钱。


防守炸弹的精彩表演。

防守炸弹

在比赛中，防守炸弹应该是最重要的环节，因为它的成败直接决定本局的成败。从理论上来说，CT与T方都肩负着防守炸弹的使命，只是双方目的恰好相反。从本次比赛来看，Devil与E.star在防守炸弹方面，可谓是斗智斗勇，最惊心动魄的一幕发生在下半场第四回合。T方最后一名队员Devil · united44将炸弹安装在B基后，跳到楼梯拐角处凭听觉来防守炸弹。与此同时，CT最后一名队员E.star · xaero静走抵达安弹点。聪明的E.star · xaero似乎意识到附近隐藏有T，并没有直接拆解马上就要爆炸的炸弹，而是故意按E键让拆弹器发出“咔”的拆弹声。守弹的Devil · united44听到声响后立即冲了上来，就在此时，早有防备的E.star · xaero将枪口对准楼梯口，把Devil · united44引出来后送回了老家。虽然本局E.star · xaero与炸弹同归于尽，但他出类拔萃的个人技术，都赢得了现场观众的掌声，也给拆弹的新手们留下一点启迪。



绝妙的手雷反弹。

团队配合

在CS世界中，团队配合永远都是至高无上的精髓。这一点可能经常出没于战网的玩家并不会认同，但E.star的表现证明了这一切。虽然他们没有获得冠军，但出色的团队配合都给在场观众留下了深刻记忆。在站位方面，E.star完全遵循了标准传统——一前一后，一左一右发动攻击。这给作战带来的好处不言而喻，既能防止在枪林弹雨中伤害队友，又能错开时间射击来补足队友火力。在武器配合方面，双方队员都表现出特有的默契性。如果你仔细观看过比赛，就会发现E.star经常有一名队员配备MP5，Devil战队则喜欢为M4A1加装消音器。这正是武器配合的最高境界，比如利用MP5吸引对方注意力，队友用M4A1或AK-47趁机给予致命一击。E.star在下半场第三局比赛中，正是运用这种配合战术，以速战速决取得了当局胜利。相反，大名鼎鼎的China.V，就是因为团队配合的战术单调，重演了“出师未捷身先死，常使英雄泪满襟”的惨剧。



跑位时持弹者要呆在队伍中间。

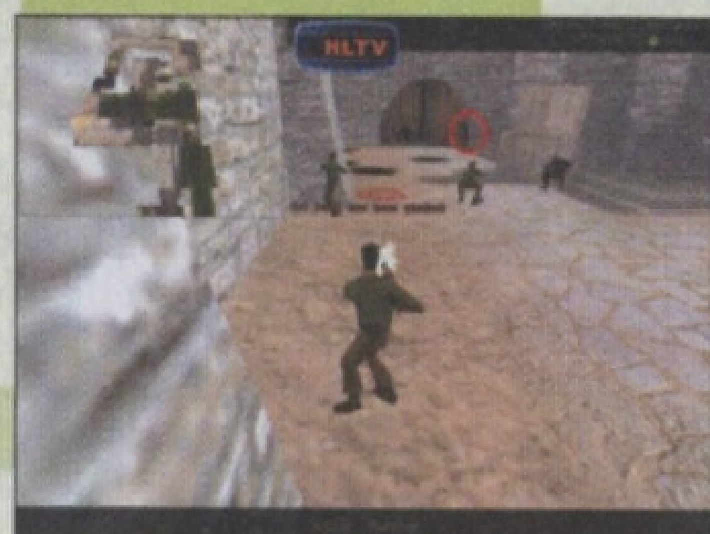
个人战术

谈到个人战术，最重要的就是队员枪法，这一点也被很多玩家津津乐道。其实要想练好枪法并不难，只要记住CS中颠扑不破的真理：“瞄人就瞄头，打人要打头”，就能在战场上游刃有余。关于这一点，在比赛上半场第十局，E.star · xaero利用AK-47一连串夸张的爆头，就是最好证明。另一大个人战术，是利用变幻无常的雷达。作为一名合格的CSer，要时刻留意队友在雷达上的变化，根据雷达指示在脑海中出现一些清楚的指示：每个区域有多少队友看守，炸弹安置在哪个基地，吊桥区域是否失守等。国内大多数玩家正是缺乏雷达意识。相比之下，参赛战队都非常注重雷达的运用。在下半场第五回合中，Devil队员united.spr正是借助雷达发现队友死亡位置，走过去将躲在石桥上的CT送回到了老家。同枪法一样，投掷手雷也是个人战术不可分割的一部分，只要熟练掌握抛物线、反弹、力量，投弹自然就会变得随心所欲。下半场第一局。扮演CT的E.star · fxer从脚步声中听到T方基地走廊木箱内藏有T，绝妙的反弹将手雷巧妙地扔了过去，配合USP解决了正欲Camper的T。其实比赛战术涉及内容还有很多，诸如烟雾弹诱敌战术、穿射威吓战术……考虑到版面问题就不再一一列举。


一个优秀的Camper点，将能改变战场局势。

一路走好

自古以来，成功与失败之间有时只隔一条线。在今年决赛上，我们怀着缅怀的心情为E.star等老牌战队的时代划上了句号，同样又带着期待的心情从Devil身上看到群雄割据的新“战国时代”，而CS的战火也将继续燃烧下去。P



站位要一前一后，一左一右。

这是本届WCG《星际争霸》项目第二天的最后一场比赛，胜者组硕果仅存的两位选手Star.Leona和=L.Y=PJ将在Hall of Valhala地图上，为争夺第一个参加韩国WCG总决赛的资格而展开激烈的厮杀。=L.Y=PJ被公认为中国实力最强的星际选手之一，在卧薪尝胆两年之后，他带着无人可挡的霸气重回WCG赛场，一路势如破竹打入胜者组决赛，而Star.Leona则是去年中国区WCG的亚军，虽然有传言说他今年因为客观原因练习的时间不足水平有所下降，然而他在比赛中所展示出的果断和勇猛，丝毫不减当年风范。那么，就让我们来欣赏这场比赛吧。

■本刊记者 Littlewing

WCG中国区决赛星际战报精选
——Star.Leona VS =L.Y=PJ

对战地图：Hall of Valhala
Leona：白色虫族，3点钟方向。
PJ：红色神族，12点钟方向。

Hall of Valhala与我们经常玩的The Hunter、Lost Temple不同，是一张空战地图。4个起始点分别处于地图四边的孤立高地上，地面部队要依靠运输机才能上下。Hall of Valhala地形复杂，矿产丰富，由于这张地图上各矿区均处于孤立无援的位置，一旦被敌人骚扰很难救援，对选手的操作和心理素质是个严峻的考验，要做到忙而不乱并非易事。

制空权之争

什么是在空战地图的战斗中最重要的一点？是制空权。两位选手都采用了采气站优先于兵营的建造顺序，因为在今后的空战中，用于制造昂贵空军的巨大气体消耗将是不可避免的。=L.Y=PJ（以下简称PJ）在生产了一个龙骑士赶走Leona前来偷窥的宿主之后，马上建造了飞机场，着手生产海盗船并提升空军的+1攻击力。在空军形成规模后，海盗船的溅射伤害和超高的攻击频率对虫族脆弱的飞龙拥有压倒性的优势，看来PJ在早期对地图进行控制应该不成问题。经验丰富的Star.Leona（以下简称Leona）也没有给敌人丝毫可乘之机，在放下飞龙塔之后，他在家里建造了一个位置绝佳的防空塔，并且把自己的宿主都集合在防空塔上面，以防备即将到来的空袭。PJ的海盗船如约而至，看到Leona滴水不漏的防御也只能怅然离去，开始向科技树的另一端攀升，生产运输机和金甲虫。在5艘海盗船的护卫下，PJ的一个农民坐上运输机来到了左上角的围墙内，准备在这里扩张。此处PJ打得非常谨慎，5艘海盗船的护航可对付敌人埋伏在基地附近的自杀飞机，因为万一这架运输机被击落，他的扩张速度就会慢很多。于细微处见真功，正是职业选手风范。Leona当然没有忘记虫族的贪婪本色，在升级过宿主的运输之后，他第一时间在基地下方的水晶矿前建造了主基地，并且生产了3条刺蛇以扩大自己的领空。占领制空权的PJ显然不希望让Leona舒舒服服地扩张，他的5艘海盗船迅速赶到，希望能捡点便宜，杀一两个宿主来拖慢Leona的发展速度。5艘海盗船与1条飞龙+8架自杀飞机相遇了，Leona让飞龙吸引敌人的火力，控制着自杀飞机俩俩撞击敌人的海盗船，最终PJ剩下两艘海盗船逃回了基地。虽然看上去PJ全歼敌军，但Leona成功地让PJ的空军没有形成规模，凭借着迅速涌出的自杀飞机重新掌控了制空权，缩短了与敌人空军实力的差距。但是双方的扩张位置有着明显的优劣之分，PJ的扩张点有一座气矿，这必将在后期的比赛中为他带来相当的优势。然而在虫族对神族的战斗中，这几乎也是无可奈何的事情，这一劣势凭借后期虫族强大的空降能力是可扳回的。可以说双方的开局都相当完美。


Star.Leona完美的建筑格局。


抢夺制空权之战。

科技是第一生产力

在短暂的寂静之后，PJ率先发难了！一艘装载着两只金甲虫的运输机在海盗船的护卫下来到了Leona的分基地。Leona显然没有意识到对方的科技会攀升得如此之快，分基地犹如砧板上的鱼肉任人宰割，在两只金甲虫的轮番轰击下，瞬间虫族分基地就被夷为平地，虽然Leona

的自杀飞机将两架护航的海盗船拦截，载着金甲虫的运输机却已扬长而去了。Leona自然不会放弃努力，他顽强地在左下角和右下角的矿区继续扩张，然而右下角的分基地遭到了同样的命运，幸亏Leona在左下角的分基地及时补上了3个地刺塔，这个分基地才得以幸存。在升级了宿主的速度之后，Leona认为反击的时候到了，4个宿主载着十几条刺蛇直奔PJ的分基地。然而左上角狭小的地带本就无法容纳多少单位，加之PJ又在里面建造了一座水晶塔和两座防御塔，空间就更显得拥挤不堪，Leona的刺蛇无法全部降下集中火力攻击，两座防御塔终于支撑到了金甲虫的到来，PJ的分基地也安全无恙。

众所周知，在同样的资源条件下，虫族是无法和神族抗衡的。Leona锲而不舍地在主基地下面的矿区再次扩张，紧接着是右下角和地图下端的主矿；而PJ则在主矿和左上角之间的盆地建造了第二个分基地，家中积蓄更多的海盗船，并且开始生产圣堂武士。发展完整的科技树所需的气体资源是巨大的，这让PJ积累了大量的金钱，他把这些资源都投入到了分基地的防御中，用防御塔将第二个分基地围得水泄不通。当圣堂武士的心灵风暴升级完成时，PJ出动了，他的部队是一整队海盗船和装载着5只金甲虫以及1个圣堂武士的3架运输机。对于正在休养生息的虫族来说，这几乎是足以将Leona所有部队碾碎的一股恐怖力量。

Leona把自己的所有刺蛇都派到了地图中部游弋，希望能拦截PJ的运输机；但PJ的部队灵巧地绕开了它们，顺利抵达了Leona地图最下端的分基地——铲平这里只用了两秒钟，Leona应该庆幸还没来得及在这里生产农民，因为没有任何地面生物能逃过5只金甲虫致命的炮弹。紧接着Leona右下角的分基地再次遭到了毁灭的命运。这次Leona把刺蛇纠集到了右下角围墙的两侧，准备对PJ的运输机进行拦截，然而，PJ却升级了一个平时的战斗中很少有人用到的技能——海盗船的阻御网。一片片浓雾遮住了刺蛇的视野，Leona只有眼看着敌人的运输机从眼前飞过。此时PJ犯了一个错误，他想把Leona部队一锅端，于是把运输机里的金甲虫放了下来——他忘记了，金甲虫在阻御网中同样不能攻击，而它们又不像灵巧的刺蛇一样可快速逃出阻御网的范围，5只功勋卓著的金甲虫就这样在刺蛇的口水中化为碎片。

在双方的资源抢夺战中，科技领先的PJ占有明显的优势，在强大的金甲虫和圣堂武士面前，刺蛇显得太脆弱了。虽然PJ犯了一个相当严重的错误，但快速攀升科技——打击对手资源这一战略思想的坚决贯彻，使得他依然保持着资源和科技的双重领先。Leona能在这样的形势下翻盘么？


双方在狭窄的角落展开激战。


被困阻御网中的金甲虫。

锁定胜局

Leona不停地把自己的刺蛇运到地图的中部，让他们四处游走来拦击敌人的运输机。他的努力没有白费，就在中央的神殿，他成功击落了神族的一架运输机——相信他赛后看录像时知道了里面装着什么会很开心——那是4个圣堂武士。此后Leona似乎意气风发起来，他趁机迅速扩张了一个基地，并且对PJ的两个分基地实施了偷袭。应该说这次偷袭相当成功，PJ在左中主矿的分基地虽然有将近10座防御塔，还是被刺蛇拆掉了半边，而盆地里的农民几乎都被站在高处的刺蛇屠戮一空。此时PJ的主基地资源已耗竭，相当于只有1.5块矿，而Leona则有3块矿，虫族和神族单位上巨大的差距在慢慢缩小。Leona唯一的一个机会来了，此时如果他能发展高科技兵种，利用守护者和吞噬者来持续对PJ的分基地保持压力，或用其他高科技兵种来对抗，完全有翻身的机会，但他选择了无休无止地出刺蛇。神族虽然在资源上暂时陷入低谷，但仍然拥有一支由圣堂武士、金甲虫、海盗船、龙骑士组成的豪华部队，而且PJ还造了两艘航母！有什么部队能挡住心灵风暴和金甲虫炮弹的联手出击？或许有，但答案肯定不是刺蛇。PJ的部队开始了扫荡，面对密集的心灵风暴，Leona在中路防守的刺蛇开始全面溃退。PJ的分基地一个个地被扫荡，散落在地图各地的刺蛇纷纷赶来援救，然而脆弱的它们在神族强大的武装面前实在是不堪一击。在无数次自杀式的攻击之后，Leona终于击落了敌人的两艘航母，也通过控制杀死了所有的圣堂武士，PJ暂时选择了撤退。就在PJ清理Leona分基地的同时，他也肃清了在自己两个分基地骚扰的刺蛇，重新恢复了生产。神族庞大的战争机器在3块矿的支持下迅速运转起来，在短短几分钟内，PJ重组了更为强大的部队，它们由6艘航母、6个海盗船和将近10个圣堂武士组成，而刚才的消耗战已让Leona的兵力丧失殆尽。游戏进行到这里再也没有悬念，Leona唯有遗憾地打下"GG"。


虫族的反击。


飞龙展翅何处去？航母现身噩梦来。

这局PJ从一开始就打得非常坚决和大胆，而他用科技压制的思路也贯彻游戏始终；其实Leona的打法也是中规中矩，在对局中体现了职业选手的顽强和严谨作风。然而关键时刻未能及时转型，一门心思地发展单一兵种导致了他最终的失败。让我们期待PJ在韩国能有更出色的表现。

在《魔兽争霸III——混乱之治》的时代，大量的兽人玩家都会采用初期单英雄练级，接着直接出魔法单位或高级兵种的打法，即无兵营打法。这主要是因为兽族的步兵要价高达235金，虽然有700的HP和不俗的攻击力，但性价比始终不尽如人意，所以往往被玩家抛弃。加上兽族的单英雄作战能力相当强，所以导致了这种无兵营打法的出现。但当《冰封王座》到来之后，一切都发生了变化。

■云南 李征

ASUS 华硕“超级平台杯”《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文（五）

以兵营为基础的兽族战术打法

WARCRAFT THE FROZEN THRONE


图1

首先是所有单位和建筑的价格降低，步兵也降为200金，并且能使其作战性能大幅度提升的狂暴之力也只用2级主基地就可升级了。还有就是新英雄暗影猎手的加入，他的医疗波能让步兵们保持充沛的HP。另外值得一提的是兽族的攻城利器——投石车，它本来就是所有种族攻城器中HP、攻击力和防御值最高的，新加威力强大的燃烧之油技能使其更如虎添翼。一套以兵营为基础的行之有效的战术打法随之应运而生了。

下面就让我给大家具体介绍一下这种打法。

首先是发展思路

开局后开始建造英雄坛、地堡和兵营，首选英雄为暗影猎手，兵营出步兵。暗影猎手的技能先选择医疗波，第二技能为妖术。当有足够资源时，升级二级主基地并建造第二个兵营和巫毒商店。当拥有8～10个步兵后开始双兵营出投石车，有4辆最为合适。第二英雄建议大家出牛头酋长，技能依次升战争践踏和耐久光环。战争践踏能使对方单位眩晕，方便自家顺利进行骚扰。耐久光环能让周围单位的攻击速度和机动性大大增强。这些都是进行成功骚扰打法的有利保障。升级好2级主基地时就应该开始生产高等级的兵种。我建议大家建造灵魂归宿和兽栏。灵魂归宿出巫医，兽栏出掠夺者。巫医的作用是搞好侦察，尽可能地在所有金矿附近插上侦察守卫，而掠夺者自然是用来拆城。


图2

然后是具体打法

当暗影猎手的等级为3级，牛头酋长为2级时，应该拥有6个左右的步兵和两三个掠夺者，到自家的巫毒商店买1个速度卷轴。这里便要提到速度卷轴的妙用了，这是兽族才能拥有的珍贵物品，能将所有的单位的移动速度提升非常快，哪怕是慢腾腾的投石车也不例外。它可让骚扰成功后的你迅速逃跑而不损一兵一将（如果遇到风暴之锤或缠绕须根等魔法将可能会有少量损失）。你可使用这一队由两个英雄、六七个步兵、两三个掠夺者组成的部队进行第一轮骚扰，当然前提是你已知道对方的基地位置。此时应先探明对方是否已开了分基地，若已开了则先骚扰其分基地（图2）。率先选择骚扰其分基地的原因是此时己方的队伍还不算壮大，并且没有足够的火力去杀伤建筑物，所以第一轮的骚扰只能以屠杀农民为主，而主基地的建筑物相较于分基地来说布局更加密集，轻率地深入到敌人的基地中会难以快速逃


图3

脱，若对手的兵力在自己之上则很容易被对方歼灭，得不偿失。一般来讲，分基地会有一个大厅、两个防御以及若干农民。若对手是人族或兽族此时防御塔只是重装甲，可很快地解决掉它们和农民。而对手如果是暗夜精灵，则集中火力摧毁其缠绕金矿，掠夺者可帮助你很快地干掉它并掠夺一定资源。缠绕金矿被摧毁后若要重建需要较长时间，这会极大地影响对方的发展。对付不死族可让拥有攻城伤害的掠夺者依次攻击闹鬼金矿和防御工事，其余的部队屠农。摧毁闹鬼金矿的效果如同缠绕金矿，都会使对方在较长时间无法从此金矿获得资源。

当进行骚扰时对方一般会选择立即回城，此时应观察对手的兵力是否在自己之上，能拼则拼，拼不过的话就立即逃跑。根据具体情况决定是否需要使用速度卷轴。微操技术比较好的玩家可恰当地使用牛头酋长的战争践踏使对方的多个部队眩晕从而阻挠对手追击，以便迅速逃跑（图3）。但要注意牛头酋长自身的安全，否则他死了就得不偿失。在以下几种情况下一定要使用速度卷轴：对方拥有精灵族的猎手加树妖这样的高机动性部队并且被树妖的攻击降低移动速度；被人族的女巫施放减速魔法；自己的单位被山丘之王的雷霆一击或是巫妖的霜冻新星击中（图4）。


图4

对手如果此时还没有开分基地，则可暂时先不去骚扰。原因有两点：一就是刚才提到的自己的队伍还不算壮大，没有足够的火力去杀伤建筑物，而主基地的建筑物建造得过于密集，兽族单位的体积又比较庞大，轻率深入到敌人的基地中去屠农会难以快速地逃脱，若对手的兵力在自己之上则很容易被对方消灭；其次是既然对方没有开分基地，就没有经济上的任何优势，也就不会在实力上超越自己太多。只要搞好侦察，克制对方的经济发展，就能让自己不处于劣势。

当确认对手还未开分基地或已成功地完成第一轮骚扰之后，可让英雄去打怪升级，之前最好带上一个速度卷轴，在打怪途中遭遇对方部队并且难以对抗时可借此溜之大吉。基地里的双兵营造到10个左右的步兵时开始出投石车并升级燃烧之油。兽栏出掠夺者，灵魂归宿升级并生产巫医。在这里要补充的一点是，当你拥有第一个巫医时就应该立即在尽可能多的金矿附近施放侦察守卫，用来侦察对手资源扩张的情况（图5）。当两个英雄中的一个或两个都升到5级时，应该拥有10个左右的步兵，三四辆投石车，6个左右的掠夺者和巫医。此时就可用你这支将近90人口的队伍向对手发动最为猛烈也是最为重要的一轮攻击，目标是对手的主基地。出发前还是那句老话，准备好一个速度卷轴，以防不测。并让暗影猎手多带几个魔法恢复药剂，如果钱多的话再让牛头酋长装备上闪电之球。选择牛头酋长的原因是，他的攻击力要远远高过于暗影猎手，并且只有拥有了闪电球之后才能使原本是近战英雄的他进行对空攻击。


图5

到达对方主基地时，用投石车和掠夺者攻击英雄坛，将其摧毁之后再攻击主基地和防御塔。巫医在尽可能大的区域施放静止陷阱。一旦对方部队回城防御就立即用暗影猎手的妖术将其主英雄变成小动物，最好再用掠夺者的诱捕网将其网住，然后用自己除了掠夺者和投石车以外的所有单位去攻击这个毫无还手之力的英雄（如果对手有像圣骑士这样能给自己单位补充生命的英雄，则应率先选择而杀之）。若是这个英雄在被你杀死之前就变回了原形，则应立即重复以上做法，再将其变回去并网住，直到杀死他为止（图6）。然后就可依法炮制再杀死第二个英雄。这整个过程中的大部分时间里对方的大部分单位应该都被你的静止陷阱击晕了，对手只能眼巴巴地看着自己尚未发挥任何作用的英雄被杀死。顺利地杀死所有英雄之后，对方此时应该已没有英雄坛，无法复活英雄，剩下的部队也只能是强弩之末了。若遇到大规模的空中部队，可用掠夺者的网将其拖到地面再攻击。家中立即生产巨魔蝙蝠骑士用来自爆。这种飞行单位造价低廉，生产速度又很快，机动性也很强，能立即赶到战场支援你（图7）。此时你就已胜利在望了。


图6


图7

以上介绍的是一个有实用价值的战术，但要知道，对手并不会老老实实地挨打，真正的高手会针对战局的变化而作出自己的判断。如果对手的战术在针对你的攻击进行变化，那么在对战时也切记不可死记发展公式，要随机应变，多多练习积累经验，才能在寒冷严酷的“冰封王座”上赢得一席之地。P

仙踪依旧情难续 十年梦幻十年情

■北京 柳萦

结束了，“仙剑”的世界再度结束了。没有李逍遥的世界，我依然走得胆战心惊，久违的感觉又浮现在脑海中。往昔的一切都不想再提起，我知道，我再一次被“仙剑”感动，完全恢复到十年前的“仙剑”，一样的伤心，一样的宿命。

景天，这个背负了许多女子命运的男子，无论是夕瑶所深爱的飞蓬将军，还是龙葵所深爱的龙阳殿下，都是前世的宿命。当我知道雪见的真实身份，我又一次愣在了屏幕前。夕瑶缓缓说出雪见的诞生，出于对一个男子的眷恋，孤独守护了神树上千年的仙子，终于决定下凡去了。我看着一个原本美丽的仙子将坠落凡间，我的心开始有些震颤，世间的凡人都想得道成仙，可是夕瑶愿意放弃千年的修行重新回到红尘中。为了当初的飞蓬将军，她宁愿犯天条，将一个雪见送到景天的身边。因为她知道，现在的景天已经不是当年的飞蓬，现在的景天只是凡尘之中的生灵。



龙葵的话让我有些心凉——“落入凡尘，不一定是成为人，有可能为花为草为蝼为蚁。”一个仙子，因为一场没有任何结果的爱恋，落得如此下场，我好像又看到了当年为救夫君而舍弃自己千年道行的彩依，无论是仙是妖，她们都选择了同一种方式来延续她们的爱情——牺牲。

紫萱，依旧延续了赵灵儿的温柔娴静，我一直认为女娲族的女子是世间最完美的女子（当然，小忆如暂不算在内）。因为这样，我有些憎恨长卿，明明深爱着紫萱，可是背负着整个蜀山的声誉，他不得不放弃了对这个女子的爱恋，也许是女娲族人的宿命吧。每一个女娲的女儿都没有一个圆满的结局，无论是让许多男子甘肠寸断的如水女子，还是这个为了和长卿死守的紫萱，为了能和自己心爱的人长相厮守，她宁愿让自己的身份从妻到妾到奴到婢，宁愿让自己的孩子沉睡几十年。看着沉睡在莲花座上的青儿，我似乎又看到一个可以预见的悲剧：这个女婴会不会再度成为女娲族的牺牲品？

“婆婆，如果我死了，就让这孩子成长起来吧。把她当男孩子来教育吧，那样也许她就可以逃避这些问题了。”紫萱的话像是生死的抉择，事实也证明这的确是生死离别。女娲庙一别，紫萱就葬送了她原本不老不死的生命，想要和长卿永远在一起的愿望变成了泡影，消失在锁妖塔下，一个年轻而美丽的生命换来了长卿的不死，换来了人间的宁静。也许这是注定了的，女娲的传人一定要为天下苍生放弃自己的幸福甚至是生命。我有着和重楼一样的想法，长卿有什么权利在紫萱死后获得她的内丹，然后得道成仙，他有什么地方值得让紫萱不惜用生命来换取？我看着紫萱将体内的水灵珠呈献出来时，紫萱脸上居然带有幸福的笑容。也许正如景天说的，是紫萱自己愿意的，她没有什么遗憾。女娲族的女子总是如此，因为太过善良，她无法狠下心来带走长卿，没有办法，只能逃避，而逃避最好的方法就是死亡。看着又一个女娲族的女子，我心中再度感受到面对紫萱时的痛苦。

雪见进入炼剑炉的时候，我开始心痛，景天没有知觉，但是我有，我眼睁睁看着我上天庭下黄泉救回来的女子消失在我眼前——她所做的完全是为了景天。无力反驳的是铁一样的事实，就像当年的林月如一样，只是眼睁睁看着，看着……一个女子，又为了宿命而消失。地震初遇的雪见、逃离唐门的雪见、悲伤的雪见、开心的雪见以及在最后时刻生死诀别的雪见。诚然，

我对雪见的喜爱远不及龙葵、紫萱，甚至不及出现不多的花楹，可是看着雪见炼化的神树之心，我居然情不自禁地叫一声“雪见，你这又何必呢？”为什么我没有选择的女子就要面对死亡？她难道有罪吗？她是最无辜的人啊！

陪着景天走到最后的女子，是我最爱的龙葵。当她从魔剑中出来的时候，我就已经决定要把这个美丽的女子留到最后，或者说是女鬼吧。我不介意她的身份，我只是喜欢，无论是温柔婉约的龙葵，还是刁钻机灵的龙葵，我都一样喜爱，这是继林月如之后另一个让我动心的女子。龙葵就是龙葵，独一无二的龙葵，如果说林月如是我心中最深的伤痛，苏媚则是我最深的遗憾，而龙葵呢？我成功地让她和景天走到了最后，可是依旧不完美。

“你……为什么要走？”

“因为爱是不可以分享的。”

“不是说，你就是我，我就是你吗？”

“我是你最无助的时候创造出来的保护你的影子，现在，你找到可以保护自己的人了，我该离开了……”

“你去哪里？”

“去找一个可以保护我的人，一定会有这样的一个人，在某个时代，某个地方，等待着……”

“我……很担心。”

“不用担心，照我说的去做，一定会得到幸福的。”

“我很担心你。”

“不用担心，我也会得到幸福的。他快来了，准备好，记得微笑。如果喜欢，就大声说出来……”

看着那个红色的龙葵离开，我的心有些隐隐地抽痛。我知道，红色的龙葵也是深深喜欢着景天的，可是她却要走，我其实并不介意两个龙葵同时留在龙葵体内，我相信景天也不会介意的，所以我越发不满于所谓的“完美结局”。两个龙葵，一个雪见，这么多的人分享一个景天，居然还堂而皇之地称之为完美结局，并不是所有人都在才是完美。我想留住红色的龙葵，有的时候我甚至认为这个龙葵才是最可悲的人。她教给景天的一直都是最有效也是最好的方法，例如御剑飞行，例如在黄泉路上寻找雪见，可是她得到了什么？没有，什么也没有！也许那些鬼们说得对，红色的龙葵是修炼千年的女鬼，也许这就注定了她不能陪着景天走到最后。她只是创造出来的保护龙葵的影子，其实她和雪见很像，只是雪见是夕瑶的影子，所以雪见本可以好好地活在景天身边，可是在最后对重楼一战中，我没有给她复活的机会，我想要这个女子走出景天的生命，走出我的视线。我宁愿失去夕瑶，宁愿失去雪见。我依然满足，因为我已经拥有了一个龙葵——这就已经足够了。

或许这才是我梦中的完美吧。我宁可接受这样的残酷，也不要所谓的完美结局。我选择了龙葵，就决不后悔，我想景天也一定不会后悔吧。自古就有缘定三世的说法，我一直固执地认为只有龙葵才是我最终的选择，我不贪心，我愿意放弃红色的龙葵，我只是想要景天今生的幸福，仅此而已。

女娲的宿命，紫萱的陨落，雪见的消失，我默默承受着，延续着千年的爱怜，和我最爱的女子走完一生。只要幸福，宿命，已经不再重要。



乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

《幻想水浒传II》最终Boss快速打法

■北京 刘剑

《幻想水浒传 II》我玩了4遍，终于发现了最终Boss的弱点和打法。

1.首先要求队伍平均等级在60级以上，队员为：主角、维克多、格奥尔格、匹斯梅尔加、梅扎斯，另外一人不硬性要求，推荐史太林，并且武器等级要在16级（可去酒家村得到金锤）。其中维克多装备倍反的纹章、回刀的纹章，武器附宿烈火封印球，史太林一定要装备大地的纹章，最好已经收齐108星（其中最难的就是让七美不死，方法是在攻打骑士团时七美身上带有"替身菩萨"，在后面出现几秒钟的选择时一定要快速选"七美！"，成功后在根据地医院会出现方安把修叫进医务室的剧情）。

2.下面就该进入正题了，战斗前把队列设定为：维克多、格奥尔格、匹斯梅尔加在前一排，梅扎斯在后排第3个，主角第1个，史太林在第二排中间。打的时候先让史太林用大地纹章的最终级魔法，可增加攻、防、速，然后让前3名队员对准双头狼的封印球猛K，不要用魔法，让梅扎斯使用合成魔法，最好是雷+火，基本上第一个回合就可以把封印球打掉。如果没血就让主角使用辉盾的纹章最后的技能，打敌人的头或封印球，还可以给我方全员加血2000。后面就依次打Boss的两个头吧，如果运气好（指Boss的腿没有来得及复原），那么3个回合足够把最终Boss收拾了！



《吸血莱恩》战斗技巧3条

■浙江 何琦

1."万全"吸血大法

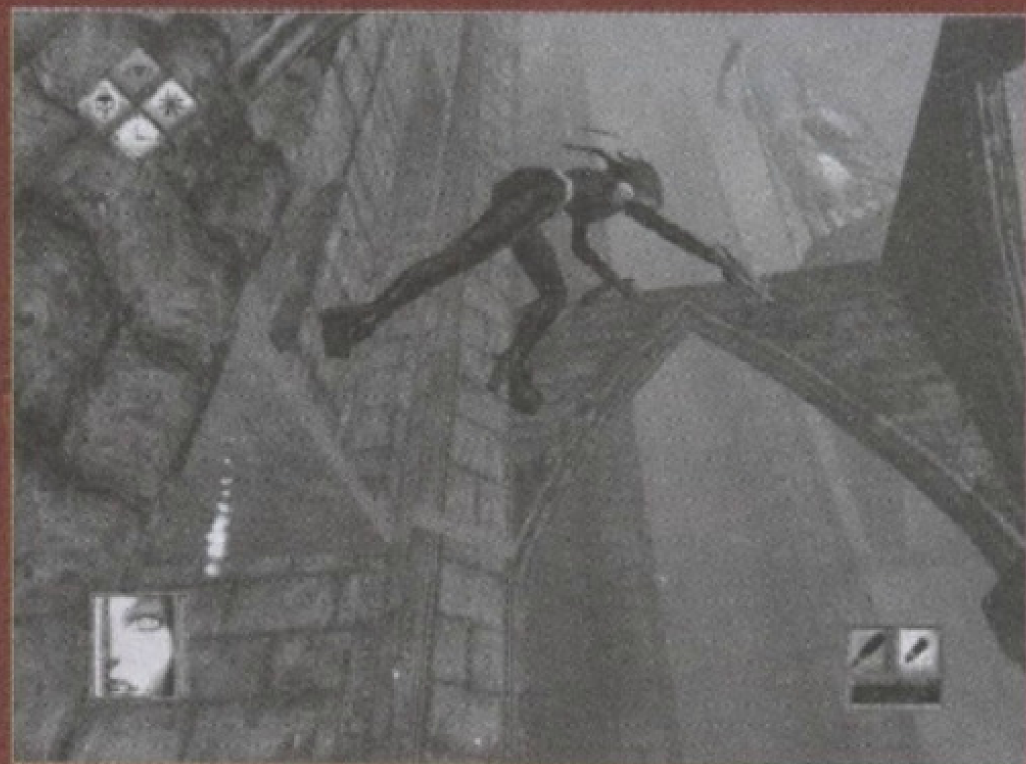
尽管《吸血莱恩》中没有一般动作游戏中的补血包设定，但主角身为吸血鬼，一个个鲜活乱蹦的德军士兵（包括那些已经变成僵尸的）都是你最好的补血道具。当你放倒一个士兵时，旁边的敌人并不会傻站着，他们会不断地攻击你，而最要命的是这时你并非处于无敌状态，受攻击的话HP会直线下降，补的血也入不敷出。其实只要用鼠标将你正在吸血的敌人调整到面对着打你的敌人位置，子弹、手雷就都不会伤害到你了。注意：这招只对近身抓住的敌人有效！

2.巧打僵尸原体

在游戏后半程，跟你作战的已不是普通士兵，而是攻击力、体力更胜一筹的僵尸。这些令人憎恶的家伙，就算被打倒了还能变成像蛇一般更加难缠的僵尸原体，一扭一扭实在很难对付。最简单实用的解决方法就是把它的头砍下来，不过通常你会面对一大群僵尸，真要硬拼也会落得两败俱伤。其实想要轻松应对也不是不可能，尝试着同它们拉开距离，再按E键朝目标发射出一条铁链，两三下就能撂倒一条，如此反复，搞定一群僵尸原体就不成问题了。

3.最终Boss对战技巧

打最终Boss的同时，你不得不和你的宿敌——纳粹科学家联起手来对付你们共同的敌人。一开始收集一楼的所有武器（切忌与那个纳粹科学家动武），朝最终Boss最薄弱的心脏处开火，攻击的同时要注意不断跑动以躲避攻击，打完身上的弹药后跑到二楼，收集散落在地上的武器。当Boss变到二层楼那么高的时候，你必须立即跑上楼用火箭筒对准它的要害狂轰滥炸一番，就能很快消灭这个怪物。最后要对付的纳粹科学家在速度上占了上风，只要看准时机，拦在他的必经之路上使用"血腥模式"送他回老家吧！



《三国志IX》一将退蛮夷

■湖北 赵江



《三国志IX》的蛮夷部队非常厉害，他们的移动力高，士气值一直都是满的，主将的统率值也高，成为玩家统一三国的大敌。我发现一个方法，可以只费数兵就能对付来犯的蛮夷部队。方法如下：当蛮夷来攻击时，玩家可以随便派一名武将只带一个士兵去迎战蛮夷的一支部队，蛮夷部队消灭玩家的这支部队即会撤退。如蛮夷有数支部队来犯，玩家可以派出数支同样的部队应对，这样即可轻松对付蛮夷部队的来犯。此方法在新君主，困难模式下测试过，可以帮助玩家尽快地统一三国。

《仙剑奇侠传三》魔剑系统高级心得

■北京 魔音游侠

净化魔剑可以提高（或获得）3种能力：攻击力、同步率和魔剑技。同步率有固定数值，且与攒满1个剑力所需的攻击次数成反比（前者+1，后者便-1）。同步率初始为10，需攻击20次攒够1个剑力；同步率达到上限20时，攻击10次即攒够1个剑力。

装备魔剑提升的攻击力初始为35，最高上限为220，每次净化时都有一个攻击力上限（参照表格）。魔剑攻击力直接影响普通攻击力的高低，与魔剑技、法术的攻击力好像关系不大。

由于最快也要用10次普通攻击才能攒够1个魔剑技，所以建议攒够后只在打Boss时使用。魔剑技大部分是攻击技，只有幻水惊雷（水+雷）是我方全体加武防速运，万灵还神光（水+风+土）是全体加满精，极咒返阴阳（水+雷+风+土）是解全体异常状态，且精、神全满。某一属性的阴阳两面全净化方可学会新技能，但也会失去原技能，即魔剑技不能同时学会二招或以上，确定需要什么技能再净化。表面看，极咒返阴阳最好，但要净化8次才能学到，这时游戏进程已经超过2/3，之后很少有可以使我方状态异常的Boss了。幻水惊雷学到得早，作用又大，所以我认为它最实用。为了保留这个技能，第5～7次净化都只净化其它3种属性的单面，剩下3个龙精石可以不用净化，虽然少35点攻击力，但相对还是值得的。

笔者建议净化顺序为：

1.在渝州买50双草鞋，在德阳买1把寒梅，第1次只用这两件，净化水的某一面，可以升到攻击66、同步率20（上限）。如果你很有钱，可以用35件紫锦深衣（标价950文）加1把寒梅升到攻击71、同步率20。

2.在打魔骨前用1双草鞋净化第2次，接着用1把轰雷净化第3次，攻击可升到111。建议学水属性的凝寒雪，可打150点，惊魂雷只能打120点。

3.打天妖皇前用1把在锁妖塔捡到的鬼手净化第4次，净化全水和雷，学会幻水惊雷、攻升到130。

4.去丰都前到渝州东南买玄冥宝刀、巫月神刀各1把，连续用1双草鞋净化第5次、用1把玄冥宝刀净化第6次（注意：火、风、土都只净化单面），攻升到160。

5.用1把巫月神刀净化第7次，攻升到185。

6.如果想把魔剑升到顶，用2双草鞋、1把无尘剑分别净化第8～10次。

净化等级	攻击力上限	建议使用道具	花费
1	90	七巧弓	3500
2	110	滚龙	5000
3	120	流云刀	5000
4	130	流云刀	5000
5	145	七星伴月	10 000
6	160	玄冥宝刀	11 500
7	185	巫月神刀	13 500
8	200	巫月神刀	13 500
9	220	无尘剑	14 000
10	220	无尘剑	14 000



经过一段时间的沉寂，玩家终于等到了新一轮高潮，为了能更好地提供给单机玩家最新的信息，游侠预览场（http://preview.ali213.net/）全面改版，本次改版除了保留原来的游戏前瞻外，还增加了未上市的游戏大作预览及准确上市时间预告，中英日文大作全面收集，并且按照国外最准确的上市时间报道，更新及时准确。

■游侠补丁网 三枫

《信长之野望——天下创世》（中文版）超级属性修改器最新v1.2版

城市和各场景刻画得细致入微，完全虚拟出一个真实的日本战国时代城市风貌，一个真正体现战略性和侵略性的战争AI，光荣的确还是SLG之王。本作战略AI之高，敌人之强悍狡猾，达到了光荣游戏史上的最高峰，不过那些弱化游戏策略性以提高游戏趣味性的折中设计很大程度上让这个游戏有些偏离跑道（感谢光荣论坛版主竹本陈应广大玩家要求抢先第一时间制作并提供）。

下载地址：

http://patch2.ali213.net/newpatch15/cbin.zip

使用方法：首先在游戏查看武将或城市的画面下进行选择，当选择了要修改的武将或城市后，按下方法进行修改：

F2：弹出修改画面修改武将。

F3：弹出修改画面修改城市。

F4：在游戏里直接修改武将。

F5：在游戏里直接修改城市。

补丁效果：可修改武将及城市的各项数值。





《秘密潜入2——隐蔽打击》完美官方简体中文汉化包
IGI-2：Covert Strike

此款游戏不但借鉴了《半条命》中快节奏的动作元素，而且还加入了《彩虹六号》的现实主义色彩。在游戏中玩家会发现《秘密潜入2》中也包含了同一代相似的一些秘密任务和间谍主题，玩家将会和琼斯一起经历你所能想象出的各种历险，这包括监视、刺杀、偷窃、逃亡和暴力攻击等（游侠网小旅鼠根据官方简体中文版制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/igi2cn.exe

使用方法：直接执行汉化程序。

补丁效果：完美汉化《秘密潜入2》，包含光盘补丁功能。

《秘密潜入2——魔影杀机》完美中英文双语版升级档
IGI-2：Evil Strike

针对中文版特别制作的新增关卡升级档，同时包含了中文和英文双语版本的选择。由于需要安装原版，所以建议有安装原版的玩家使用补丁，否则此补丁无法独立使用（游侠网三枫制作）。

下载地址：http://www.china0day.net/vgame.asp?id=279

使用方法：直接执行升级程序即可，需安装《秘密潜入2》后方可正常升级。

补丁效果：新增5个关卡及多种游戏设定，可在中英文任意原版本上升级成功。

《冠军足球经理IV》最新官方简体完全中文版升级完美汉化包
Championship Manager IV

任意各版中英文版直接升级到最新的完全中文版（即4.0.8.20版），不会出现任何乱码，汉化过程大约要5分钟，完成汉化后需要按照说明使用光盘补丁，否则游戏时会出现错误（游侠网三枫根据最新官方简体完全中文版制作）。

下载地址：

汉化程序

http://patch2.ali213.net/newpatch15/cm4ali213cn.exe

光盘补丁

http://patch.ali213.net/view.asp?id=3028

使用方法：请注意使用前务必选择完整最大化安装英文版游戏，完成安装后执行汉化程序，顺利安装后用光盘补丁进行游戏。

补丁效果：真正完美汉化《冠军足球经理IV》，任意版本——无论中英文版本、光盘硬盘版本，各版本号均可使用。

《空战英豪》光盘补丁
Yager

画面整体色彩靓丽，给人一种震撼的感觉。在超强的3D引擎带动下，游戏中所有建筑物和道具都被表现出一种逼真的感觉，绚丽的天空、圆润的建筑物，栩栩如生的海面上偶尔还会有成群的海鸥掠过，再加上逼真的雾化效果、精彩的爆炸火焰和碎片效果，这就是制作小组带给我们的完美视觉体验。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/bat-yand.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《模拟城市4——大塞车》任意语言版本通用光盘补丁
Sim City 4: Rush Hour

玩家在本作中可以把市民放在飞船、直升机、渡轮与新车辆中，这样一来在城市交通问题得到缓解的同时，还有更多车种供玩家选择，同时也有更多全新道路供玩家驰骋，包括宽阔大道、吊桥以及单行道。发展连接更大区域的交通网络无缝式大众运输系统，让市民可以快速地在城市间移动。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/tft-s4rh-nocd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《模拟城市4——大塞车》属性修改器2款

本作还增加了一些颇受玩家欢迎的亮点，比如历史火车站或经典美国公路路标，并且玩家可以选择街道名称、山脉、邻近区域和有趣的一瞬间来进行记录。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/s4d-sc4rh.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：可修改无限金钱。

《灰鹰——元素邪神殿》光盘补丁
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil

完全遵循3.5版《龙与地下城》规则，游戏中可以选择或创建最多5个角色，此外还可以雇佣3个NPC。为了保证游戏的平衡性，角色的最大等级为10级。游戏中的经验值很多，比较容易就可以达到10级，所以最好是使用5个角色进行游戏，难度比较低。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/toee.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《灰鹰——元素邪神殿》无限金钱修改器

画面表现非常出色，人物的服装很清晰，跑动起来可以看到斗篷的飘动，法术效果也不错，完全的回合制战斗，人物技能和魔法都是通过鼠标右键的菜单选择的。



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/templemtrn.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：可修改无限金钱。

《动物园大亨2004》完全收藏版游侠完美简体中文全汉化包第二版
Zoo Tycoon Complete Collection

完全收藏版包括原版和两部资料片的汉化，为了广大喜爱“动物园”的朋友，游侠汉化组Cngxzl特别倾情奉献！两部资料片的发布使得原本很受欢迎的《动物园大亨》再次掀起高潮。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/zoo2004cn2.exe

使用方法：直接执行汉化程序。

补丁效果：包括了原版及两个资料片《疯狂水世界》和《霸王龙时代》的全部汉化。

《光晕》正式版v1.01升级档及光盘补丁
Halo: Combat Evolved

色彩浓烈的场景和人物，结合科幻的题材整体表现非常出色，操作和上手都体贴到位，技巧的设定也有足够难度。

下载地址：

官方升级档

http://avault.netfire.com/patches/halo_patch1.0-1.01.exe

光盘补丁

http://patch2.ali213.net/newpatch15/halO101.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.01版后，复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《光晕》正式版属性修改器2款

Halo的生命值蛮有意思的，分本身生命值跟护盾两种，生命值是以小方块来表示的，没有就死了，护盾可以吸收很大的伤害，而且会自动充值。所以打不过就跑，等护盾自动充满后再回来继续战斗才是明智的决定。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/haloedit2.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：无限防御、无限生命、无限弹药等属性的修改。

《家园2》光盘补丁
Homeworld 2

游戏制作小组开发了全新的3D引擎，使得画面更加具有可视性和可比性。各式各样的美丽星云和星尘，精彩的爆炸效果等，所有这些都会带给我们视觉上强烈的冲击。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/rzr-hw2.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《家园2》无限资源修改器

《家园2》游戏中共有两大种族，大致可分为最主要的生产基地——母舰以及4种作战主力：攻击机、巡洋舰、驱逐舰和主力舰，而且种类各有十多种以上，面对如此庞大的战舰群，如何决定生产的舰种、数量将会严重影响以后战局的发展。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/ims-homew2trn1.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：可修改无限资源。

如来神掌

游戏中玩家登入江湖传书，输入以下字母即可：
GOD OF GAME GIVE ME THE POWER：血不减
GOD OF GAME GIVE ME ENERGY：内力不减
GOD OF GAME GIVE ME MIRACLES：所有灵气各加1000点
GOD OF GAME GIVE ME GLORY：加龙九州属性点数100
GOD OF GAME GIVE HE GLORY：加天威属性点数100
GOD OF GAME GIVE YOU GLORY：加燕真属性点数100
GOD OF GAME GIVE ME MONEY：获得金钱10 000
GOD OF GAME GIVE ME BRAIN：所有敌方等级比队伍等级少3级
GOD OF GAME GIVE ME CHALLENGE：所有敌方等级比队伍等级多3级
GOD OF GAME GIVE ME COOL WORLD：所有敌方等级比队伍等级多5级
GOD OF GAME GIVE ME ITEM PERFECT：获得八部神威1套
GOD OF GAME GIVE ME ITEM FAIR：获得龙形舞天1套
GOD OF GAME GIVE ME ITEM SAINT：获得灵罡不灭1套
GOD OF GAME GIVE ME THE KEY：直接通过神龙锁关小游戏
GOD OF GAME GIVE ME APVICE：直接通过练内功小游戏
GOD OF GAME GIVE ME ALMIGHTY SHIEL：直接通过电流急急棒小游戏
GOD OF GAME GIVE ME COURAGE：直接通过逆通八窍小游戏
GOD OF GAME GIVE ME WINGS：直接通过过桥小游戏
GOD OF GAME GIVE ME CONFIDENCE：直接通过苦心阵小游戏

灰鹰——元素邪神殿

如何防止NPC雇员刮钱：

当你在地图中打死怪物以后，先不要急于去点取战利品，而是先把整个地图探索一遍，并把所有的怪物都打死，然后走出地图再回来，那些怪物的尸体便会消失，但它们掉落的东西还在地上，这个时候你再去捡的话，NPC雇员就不会和你分财物了。另外，假如NPC雇员拿到某样未鉴定的物品，当你试图把这个物品拖拽给另一角色时，通常NPC雇员都会拒绝，但在交易菜单下NPC就会把未鉴定物品给你了。

深海惊魂II

在游戏快捷方式后加参数"-drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice"，在游戏中按以下键即可：

F7：上帝模式
F8：隐身状态
F10：任务自动结束
F11：任务手动结束
F12：任务失败

仪器2.0

在游戏过程中按下T键，输入以下密码即可：
mpgod：上帝模式
mpguns：得到所有武器
mpkfa：获得所有武器型超能力，恢复全部生命和能量
mptears：无限弹药和武器型超能力
mphealth：生命全满
mparmor：装甲全满
mpammo：武器型超能力全满
mpmaphole：穿越场景
mppos：显示位置

圣战群英传II——光之守护者

游戏中按回车输入以下密码：
moneyfornothing：魔法和金钱加到9999
borntorun：行动点数加满
help!：治愈所有的英雄
jump：所有英雄到达临升级状态
stairwaytoheaven：所有英雄升一级
lifeisacarnival：使死亡的部队复活
anotherbrickinthewall：所有的城市都可以像首都一样造建筑
wearethechampions：任务胜利
loser：任务失败
herecomesthesun：显示全部地图
allalongthewatchtower：了解敌人城内和英雄所带部队的情况
invisibletouch：敌人忽略你的存在
letsdothetimewarpagain：进入下一天

猎人

在游戏快捷方式后加参数"-console"，在游戏中按"~"键并输入以下密码，再按下屏幕左手边的"+"使之生效：

\cht_flymode：飞行模式
\cht_armor 100：获得100点护甲
\cht_health 100：获得100点生命
\cht_giveall：获得所有武器和道具
\cht_weapon [武器名字]：获得指定武器
\cht_timescale[数字]：变更游戏速度

金山游侠

用《金山游侠》修改《模拟城市4——大塞车》



首先运行《金山游侠》，进入游戏后找块地图开始建造城市，然后按"*"键呼出《金山游侠》，输入你现在拥有的金钱数，然后返回游戏，按照你的城市规划造任意点什么，钱有了变化再呼出《金山游侠》，输入你现在的金钱数，发现有两个：04069044和0406904C，把它们都锁定为你想要的金钱数，返回游戏后即会发现金钱已经变成你期望的数值了。好了，现在你可以任意发展自己的都市而无金钱的后顾之忧了，可以赔本发展自己的理想王国哦。

（在本期聊天室发言的朋友，将得到主持人赠送的热门游戏海报1张。）

林晓： 国庆过后，看到TOPTEN投票的凄惨票数，Walker顿时脸生冰霜，敲打着我的桌子，冷笑：“你这月的奖金……”小林我不由得战战兢兢。诸位读者朋友，为TOPTEN投一票吧！

本期聊天室主持人是偶们编辑部玉树临风、面如傅粉之帅哥某某猫（ ）是也。（某某猫：目前叫发条龙猫，上面的话不是我说的，我从来不这样形容自己……）



游戏聊吧

（晶合聊天室第125期）

榜评一句话

CS： 看着“仙剑”家族日益壮大，我这个榜主宝座能坐几天？ （江西 辛辛乙）

仙剑奇侠传： 失恋者禁玩。 （河北 BYH）

仙剑奇侠传三： 雪见跳进铸剑炉的瞬间，我仿佛又看到翩翩双翅独飞去的彩依。 （山东 茹晓文）

樱花大战3——巴黎在燃烧吗： 游戏虽好，但眼看大神这个没什么特点的男人玩转日本不说，又去欺骗巴黎女子的感情，真不爽啊！我们中国男人就比他负责，你看我们从没做出什么像样的恋爱游戏…… （福建 爱喝茶的猫）

：套用一句“加菲猫”的名言，“爱情来得快去得也快，只有猪肉卷才是永恒的。”

仙剑随感

■北京 文晓君

它让我相信了亘古不变的宿命，
带着爱所承受的宽容，
穿越仙境般一次又一次地轮回。
真情剑被再次铸就，
一切奇迹因爱而生。
这段侠骨柔情，
留下传奇般永恒的感动。

：还有二代那虎头蛇尾的剧情，三代那狭窄的视角和令人抓狂的3D迷宫，以及走出迷宫时那一瞬间感动得几欲痛哭流涕的感慨。然后，陷入沉思——究竟是迷宫串联剧情，还是剧情串联迷宫……

玩家的现实

■云南 无名秋叶

对于玩家来说，游戏是第二生命，没有游戏就相当于生命缩短。很多玩家都确定地认为，游戏里的一切都是真实的，和现实一样真实。

网吧里，面对屏幕呆笑着的脸确凿地证实了这个观点。

经常在报刊上看到这样的例子：和其他玩家一样，他匆匆来往于现实与“现实”之间，疯狂地练级。终于有一天，父母发现后阻止他再去玩游戏。在心理欲望的折磨下，他向自己的亲人狠下毒手……

这一切的原因只有一个：他要在游戏里比别人强，因为他没有其它可以和别人比的。

在武侠小说里，总有那么一些想做天下第一、武林霸主的人。他们的理想和行为在我们看来是那么的可笑，但这样的悲剧还要一次次在练级狂人的身上重演，可悲啊！

虚幻竟是那样的真实。在新的形式下，旧的错误继续上演。

我们没有理由去指责这些玩家，每一台电脑后都是一个孤独的灵魂，能让他们逃避现实的地方也只有游戏了。只有在游戏里，他们才能让自己的心麻木。

我们却又不能不担心这样的情况。

我有一个弟弟，他是一个标准的玩家，但他居然觉得磁盘的空间碎片是需要留下的。这不能不令人感到悲哀。

梦虽甜蜜，但终归要醒来。醒来后，又该怎么走呢？再次沉入梦中吗？

游戏，其实是让人放松身心的，而不是代替现实生活的；游戏是让人开心的，而不应该是产生悲剧的来源。

不要用比尔·盖茨给自己的沉迷作一个冠冕堂皇的理由。为什么比尔·盖茨会成功，而中国那么多玩家因为玩游戏而失败的？

比尔·盖茨知道自己要走一条什么样的路。中国玩家呢？他们是否想过呢？他们知道自己不能永远生活在游戏中吗？他们想过唐峻成功的原因吗？

希望游戏带给我们的是欢乐而不是悲哀，也希望玩家能找到自己的路，把游戏作为一种放松的方式而不是现实的替代。

：没有人会因为沉迷游戏而成就事业。在世界首富光环的背后，谁会记得1975年，和我们多数玩家年龄相仿的盖茨，在哈佛阿肯计算机中心没日没夜地干了8周，为8008开发BASIC语言，从而奠定了软件标准化生产的基础。难道这不是我们真正应该关注和学习的么？

高三生活之《传奇》版

■辽宁 李恒阳

我的传奇，眼看升级，无奈高三，只得复习。
放下鼠标，拿起铅笔，坐在桌前，苦似练级。
一提经验，仅仅几滴，茫茫经验，何时晋级？
数学语文，还算可以，无奈英语，经验太低。
回顾往昔，真是欢喜，全班男生，半数传奇。
课上课下，狂吹自己，恶魔长袍，灵魂战衣。
放学之后，来个瞬移，飞到那里，e网练级。
炼狱银蛇，裁决骨玉，玛法大陆，我最神气。
极品装备，倒来倒去，坑蒙哄骗，害人害己。
眼下高三，不能练级，放松神经，梦中传奇。
赤月恶魔，好似考题，硬着头皮，试卷拿去。
考分下来，自认可以，老师那里，狂顶治愈。
回到家里，惨遭狂P，父母烈火，攻杀心理。
高三复习，认真仔细，我用实力，缔造传奇。

：Hmm，个人认为《传奇》的传奇之路不仅在于游戏本身，还有乱七八糟的代理风波、说不清道不明的运营关系，最后还闹出一堆官司。我要说的是，希望你的高考之路不会缔造出这样的“传奇”来。

人以类聚



湖北 Last Mars.wen

希望结交喜欢《魔兽争霸》的各路Hero，一起研究竞技战术，体验RPG的乐趣。我的QQ是27043807，E-mail为peterqin@hotmail.com。

聊天话题之一

晶合后院菲雨提供：我想做一款游戏，初步决定是做武侠RPG类。什么样的战斗模式比较好？

有对此话题感兴趣的朋友请将发言E-mail：linxiao@popsoft.com.cn。欢迎大家提供新的聊天话题。

快快加入我们的聊天室，只要你的聊天内容有趣，且字迹清楚得林晓能够辨认……

“魔兽”综合症之讨论

水桶

1.在商店买东西的时候，总是以为隔着玻璃点它，商品就会跑到自己口袋里来。

2.上课被叫回答问题，说的第一句话就是——“Ready to work！”

3.过马路横冲直撞，以为躲避上了3级。

4.看见绵羊就想K，生怕变回原形。

5.我和同学路上看到一乞丐，同学要给钱，我说：“去野外打怪物会有金子的……”

6.看到木头房子总是担心它会站起来K我……

7.看到飞机就想象羊的样子……

8.趴在蜘蛛网下面一整天，期待着它会吐出什么粘住飞行的昆虫……

9.看见一群人就想画一个框把他们框起来，然后点“Ctrl+数字”把他们编队。

躲在被窝里

10.手里有一根棍状物就想吟唱魔法，把一个人变样或放闪电或放暴风雪或放烈炎冲击或召水元素、幽灵狼或群体传送……

胡良

我的症状不对啊！我是——
看见锁就想撬，
看见老师就想睡觉，
看见大软就掏腰包，
到了食堂就找散票，
看见球来就想乱跳，
看见纸片就想弯腰。

zhf1987

一日，一仁兄欲打劫吾。吾大笑，曰：“在下会3级缠绕，3级召唤树妖，汝何足惧也！”

对曰：“吾乃10级牛头族酋长之化身，会3级战争践踏，会复活，小子安敢狂妄？！”

吾大惊，速拿起手机大叫：“阿二，赶紧叫12个女弓箭手和12个猛禽德鲁伊来，用地精飞艇装！”

劫匪曰：“小子休跑！我的兽人步兵小队和巨魔猎头者小队马上就到！”

：狠狠捏自己大腿一把，如果确定自己不是在做梦，就赶快把电脑砸了，游戏盘掰了，然后躺下睡觉，等着老师或家长来收拾你们。



榜后闲聊

■晶合实验室 黑木

各位观榜的看官，大家好！本期榜评由我来做。对于榜评，我的理解就是"对榜样的评价"，能上榜者皆可为榜样。而本期的榜样与上期、上上期乃至上N期之榜样并无多大差异，可见本榜之榜样实乃真榜样也。其精妙之处各异，本欲仔细逐个评述一番，然瞻仰前N任榜主之榜评后，发现各榜样之精之妙均已历历在目，评述之深刻之生动活泼亦非我能所及。记得吾师当年教授语文时曾教导说：作文定要言之有物。如今我做此榜样之评，自然也当言之有物。然若仍重复前辈榜主之言论，则与言之无物又有何区别？三思之后，决定还是放下诸多榜样，且借此榜评之机，与各位看官轻松一聊，岂不更好？

就在本榜主拿到这一期榜单之时，忽听得这样一则消息：游戏机业中之"大宅门"——任天堂家族，终于宣布正式进入中国市场，将推广专为中国玩家定制的"神游机"。难道这就是中文版的NGC？一想到此我不禁喜从心中来，连忙去网上查询更进一步的消息，却得知这任氏之"神游机"使用的只是过时的N64游戏软件，难怪定价如此之低，真是便宜没好货，不禁有几分泄气之感。难道我中华玩家就只配玩这过时机种的游戏吗？然而转念一想，任氏此举也不无道理。据我平日所见，就算是在京师之地，只要是靠城郊一带地区，那8位的FC"黄卡"和16位的MD"黑卡"仍然拥有不错的市场需求。那么放眼到全国各大、中、小城市村镇，这一市场需求应该会是一个相当可观的数字。而N64游戏相对于FC和MD游戏来说已然高过一个档次，任氏将这些"高级"旧货以低价摆到中国玩家面前，其对低端游戏机市场的冲击力必然极为强劲；同时对于一些高端玩家来说，经典N64游戏经过汉化依然会吸引他们来玩。并且由于这些旧货大多都已在国外市场收回成本或盈利，所以再扔到中国市场上来无论出现何种情况也不会给任氏造成多少损失，这稳赚不赔的生意自然是不做白不做，这么一说看来任氏之经商头脑还真是蛮精明的哩。不过我还是希望有朝一日能看到中文版的NGC出现，能够玩到全套中文版的《生化危机》系列。毕竟，要等如此大作的电脑移植是件非常渺茫的事。

不过近几年来由游戏机移植到电脑上的游戏还是越来越多了，比较著名的除了《生化危机》系列外，还有《最终幻想》系列、《龙战士》系列、《恐龙危机》、《格兰蒂亚 II》、《鬼武者》、《寂静岭》系列、《樱花大战》系列等等；还有不少游戏，像《古墓丽影》系列、《侠盗猎车手》等都是同时推出游戏机版和电脑版的。记得曾听到一种言论说：游戏机玩家与电脑玩家向来是如水火不能相容的，其实也不尽然。像这些从游戏机移植过来的游戏也并不为电脑玩家所排斥，其中的《樱花大战3——巴黎在燃烧吗》还荣登本期游戏榜第17名，这正说明电脑游戏和游戏机游戏正引领着各自的玩家群逐步走向融合。像本榜主和周围的很多朋友对于游戏机游戏和电脑游戏都是同样能投入其中的，从感觉上讲这两大阵营的游戏目前各有其优势——游戏机游戏长于动作、射击、格斗、冒险、体育竞速、角色扮演（以日文版为主）及一些趣味性很强的小品游戏，而电脑游戏则精于回合制策略、即时战略、模拟经营、主视角射击、角色扮演（以中、英文为主）及大型多人在线游戏等。不过事情也没那么绝对，在游戏机上也有像《光晕》这样出色的主视角射击游戏，还有像《博德之门》那样绝不亚于《暗黑破坏神 II》的动作RPG；而在电脑上也有《流星蝴蝶剑》、《刀剑封魔录》这样好玩的动作格斗类游戏，还有《极品飞车——闪电追踪2》这样一流的赛车类游戏，它们也都在本期游戏榜中占有一席之地。不过纵观本期榜单，反映出电脑游戏玩家们的兴趣多数还是在角色扮演类游戏上——在20款上榜游戏中，有11款是角色扮演游戏（包括网络角色扮演游戏），而主视角射击和即时战略类游戏的人气还是集中在《反恐精英》、《魔兽争霸》和《星际争霸》上。由此让我想到，电脑玩家与游戏机玩家看来在对游戏的态度上还是有所不同的——游戏机玩家对游戏总体上讲应该是喜新而不厌旧的，新游戏上市大家自然是抢着玩，而老游戏也不会无人问津，玩老游戏者大有人在。电脑游戏玩家则不同，除了几个经典系列外，老游戏不会有人再去碰；新游戏上市若不属于玩家们认可的经典系列，那么很多人便首先会想这是不是又一个垃圾游戏跑出来既骗走我兜里的钱又浪费了我的感情？这当然不能责怪玩家们的眼光太挑剔，其实还是游戏本身的品质造成的——在国外，由于利益驱驶，使制作游戏的精英力量大多都放在了游戏机上；而国内，电脑游戏的制作水平还有待提高，因此造成了当前电脑游戏的总体水平与游戏机相比确实存在着一定的差距。好的电脑游戏还是太少了，我想这正是造成我们游戏排行榜长期以来总没有多少变化的一个根本原因吧。P



龙虎榜——我正在玩的游戏

排名	游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	趋势
1.	仙剑奇侠传三	454	大宇	2003年	寰宇之星	
2.	半条命——反恐精英	443	SIERRA	2001年	奥美	
3.	魔兽争霸III——冰封王座	413	BLIZZARD	2003年	奥美	
4.	暗黑破坏神II——毁灭之王	285	BLIZZARD	2001年	奥美	
5.	仙剑奇侠传二	256	大宇	2003年	寰宇之星	
6.	传奇	246	Actozsoft	2001年	盛大网络	
7.	仙剑奇侠传	222	大宇	1995年	晶合时代	
8.	星际争霸	221	BLIZZARD	1998年	奥美	
9.	轩辕剑叁外传——天之痕	215	大宇	2000年	育碧软件	
10.	轩辕剑肆	173	大宇	2002年	寰宇之星	
11.	极品飞车——闪电追踪2	167	美国艺电	2002年	美国艺电	
12.	奇迹（MU）	161	Webzen	2002年	第九城市	
13.	英雄无敌IV	156	3DO	2002年	第三波软件	
14.	FIFA2003	155	美国艺电	2002年	美国艺电	
15.	新仙剑奇侠传	154	大宇	2001年	中青旅创先	
16.	刀剑封魔录	149	像素软件	2003年	江苏兰德数码科技	
17.	樱花大战3——巴黎在燃烧吗	143	SEGA	2003年	第三波	
18.	传奇3	142	Wemade	2003年	光通通信	
19.	幻想三国志	134	宇峻科技	2003年	寰宇之星	
20.	流星蝴蝶剑.net	131	昱泉国际	2002年	晶合时代	

编辑部推荐游戏榜

本期推荐编辑 CROSS

家园2

玩过《家园》一代及其资料片的玩家就不用说了，二代比起一代来自然是更加精彩，不可不玩。

光晕

PC版画面质量有了进一步的提高，使用鼠标加键盘的控制比起XBOX手柄来感觉真是好多了。

信长之野望——天下创世

信长系列的第11代作品终于出了中文版，让我们没有理由不去玩它。

模拟城市4——大塞车

本作为Maxis与EA大受好评的《模拟城市4》的最新中文版游戏资料片，通过你亲手控制城市的交通，你的城市可以更加活跃地运作。

以太神魔录2

喜爱万智牌的玩家不容错过，这个最新的3D万智牌类冒险游戏拥有300种以上的魔法牌，游戏画面非常绚丽。

0.5元手机投票TOPTEN 赢取每月精彩奖品

参加投票的游戏见读者调查表背面，**短消息格式为：TP（空格）选择的游戏代码。**

发送特服号16306 6050即可。

手机投票费用为**每条短消息0.5元。**

本期手机投票幸运读者

1398508××××

幸运礼物为视频型USB移动存储器。

本期幸运读者名单见读者调查表。

邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN